Meusel

Das Buch zum MS Entertainment Pack

Regeln, Tastaturbelegungen und Hintergründe der Spiele des Microsoft Entertainment Pack für Windows



DATA BECKER

Rolf Meusel

Das Buch zum Microsoft Entertainment Pack für Windows

DATA BECKER

Dieses Buch ist keine Original-Dokumentation zur Software der Fa. Microsoft.

Sollte Ihnen dieses Buch dennoch anstelle der Original-Dokumentation zusammen mit Disketten verkauft worden sein, welche die entsprechende Microsoft-Software enthalten, so handelt es sich wahrscheinlich um eine Raubkopie der Software.

Benachrichtigen Sie in diesem Fall umgehend Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 8044 Unterschleißheim - auch die Benutzung einer Raubkopie kann strafbar sein.

Der Verlag

Microsoft GmbH

1. Auflage 1991

Umschlaggestaltung Irmgard Reucher

Textverarbeitung und Gestaltung Jürgen Modis

Belichtung MAC GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung PDC Paderborner Druck Centrum, Paderborn

ISBN 3-89011-501-2

Vorwort

Spiele auf dem PC erlangen einen immer größeren Stellenwert. Ein Blick auf die auf dem Markt befindliche Software zeigt, daß die Zahl der Veröffentlichungen von Unterhaltungssoftware stetig steigt. Diesem Trend folgend hat Microsoft eine Spielesammlung herausgebracht, die es ermöglicht, auch unter der Benutzeroberfläche Windows seiner Spielleidenschaft zu frönen. Der große Erfolg von Solitär und Reversi, den bei Windows 3.0 mitgelieferten Spielen, läßt kaum Zweifel aufkommen, daß das Entertainment Pack einen großen Freundeskreis finden wird.

Dieses Buch soll den Einstieg in die sieben Spiele des Entertainment Packs erleichtern. Aufbau und Regeln der Spiele werden ausführlich und reich bebildert erklärt. Wer Solitär und Reversi nicht missen will, der kann noch mal alles Wissenswerte über diese beiden Spiele im letzten Kapitel nachlesen.

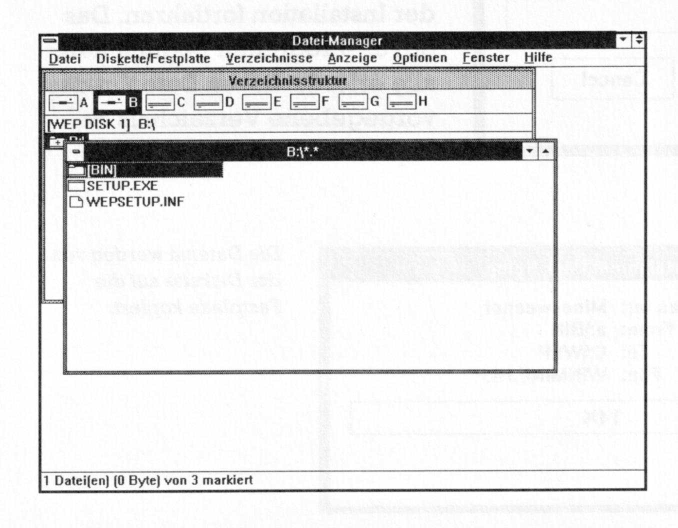
Inhalt

Inhalt

1. Die Installation

Bevor Sie der Spielleidenschaft frönen können, muß das Microsoft Entertainment Pack for Windows installiert werden. Auf der Diskette befindet sich dazu ein File namens SETUP.EXE, das die Installation für Sie durchführt. Sie sollten nicht versuchen, SETUP.EXE aus der DOS-Ebene heraus aufzurufen, denn bis auf das Erscheinen der Meldung „This program requires Microsoft Windows" wird nichts weiter passieren. Das SETUP-Programm ist nämlich nur unter Windows lauffähig.

Rufen Sie also Windows auf, und wechseln Sie in den Datei-Manager. Dort klicken Sie das Laufwerk an, in dem sich die Diskette mit den Entertainment-Dateien befindet. Von den zwei nun angezeigten Dateien ist eine die Installationsdatei SETUP.EXE.



Zur Installation muß die Datei SETUP.EXE im Dateimanager angewählt werden.

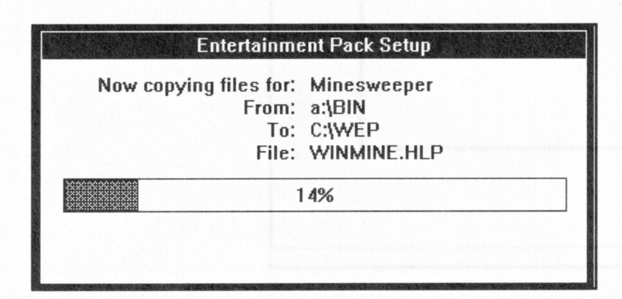
Nach dem Start von SETUP erscheint eine Dialogbox, in die Sie den Pfad eintragen können, in den die Dateien des Entertainment Packs kopiert werden sollen. Standardmäßig bietet das Programm das

Unterverzeichnis C:\WEP an, Sie können aber sowohl das Laufwerk als auch den Pfad ändern. Dazu müssen Sie nur einen entsprechenden Eintrag in das dafür vorgesehene Feld machen und zur Bestätigung den Continue-Button drücken.



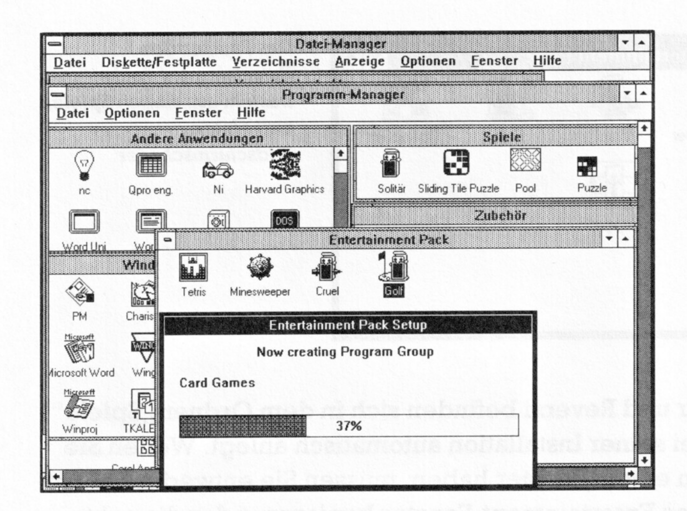
In diesem Dialogfenster können Sie den Pfad und das Laufwerk, wohin die Dateien kopiert werden sollen, eingeben.

Falls Sie den Pfad oder das Laufwerk nicht ändern wollen, können Sie direkt den Continue-Button drücken und in der Installation fortfahren. Das SETUP-Programm beginnt nun, alle erforderlichen Daten in das vorgegebene Verzeichnis zu kopieren.



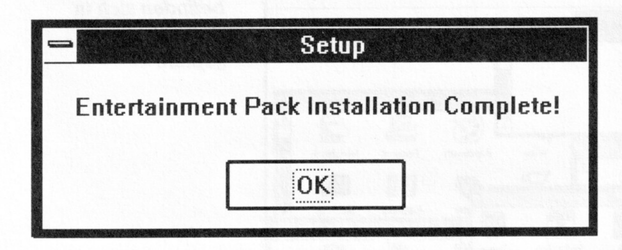
Die Dateien werden von der Diskette auf die Festplatte kopiert.

Als nächsten Schritt baut das Installationsprogramm eine eigene Gruppe auf. Dies bedeutet, daß alle Dateien des Entertainment Packs in ein separates, neu angelegtes Fenster kopiert werden.



Für die Spiele wird ein eigenes Fenster angelegt.

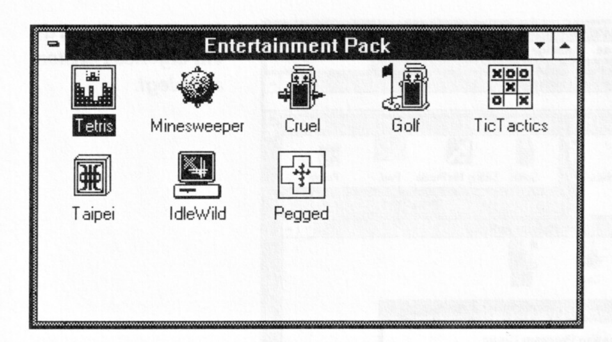
Die erfolgreiche Installation wird mit einer entsprechenden Meldung auf dem Monitor angezeigt.



Dieses Fenster muß nach einer erfolgreichen Installation erscheinen.

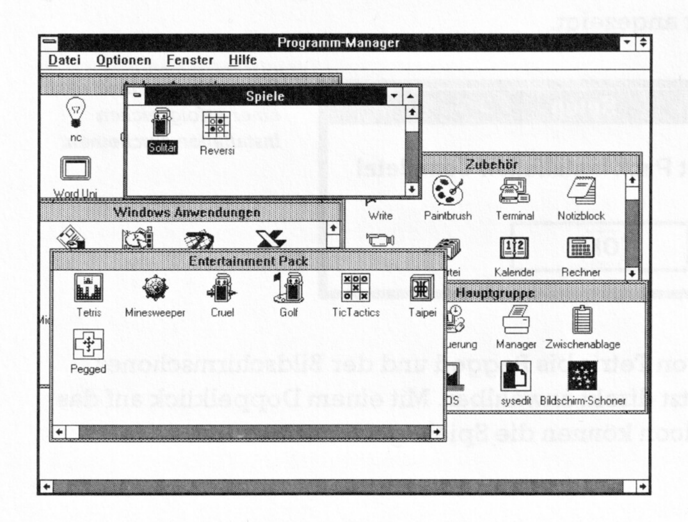
Sieben Spiele, von Tetris bis Pegged und der Bildschirmschoner IdleWild sind jetzt direkt anwählbar. Mit einem Doppelklick auf das entsprechende Icon können die Spiele gestartet werden.

Ms Entertainment Pack für Windows



Das Fenster des Entertainment Packs besteht aus sieben Spielen und einem Bildschirmschoner.

Die Spiele Solitär und Reversi befinden sich in dem Ordner „Spiele", den Windows bei seiner Installation automatisch anlegt. Wollen Sie nun alle Spiele in einem Fenster haben, müssen Sie entweder Solitär und Reversi in das Entertainment-Fenster kopieren, oder die acht Dateien des Entertainment Packs in die Spiele-Gruppe legen.



Solitär und Reversi befinden sich in dem Fenster „Spiele".

Der Einfachheit halber legen wir einmal Solitär und Reversi in das Entertainment-Pack-Fenster. Dazu brauchen Sie nur auf das Icon Solitär zu gehen, halten Sie es mit der linken Maustaste fest, und bewegen Sie das Icon über das Fenster „Entertainment Pack". Wenn Sie dort die linke Maustaste loslassen, verlegt Windows Solitär in diese Gruppe. Entsprechend verfahren Sie nun mit Reversi. Das dann leere Fenster „Spiele“ können Sie durch einen Druck auf die <Entf>-Taste löschen.

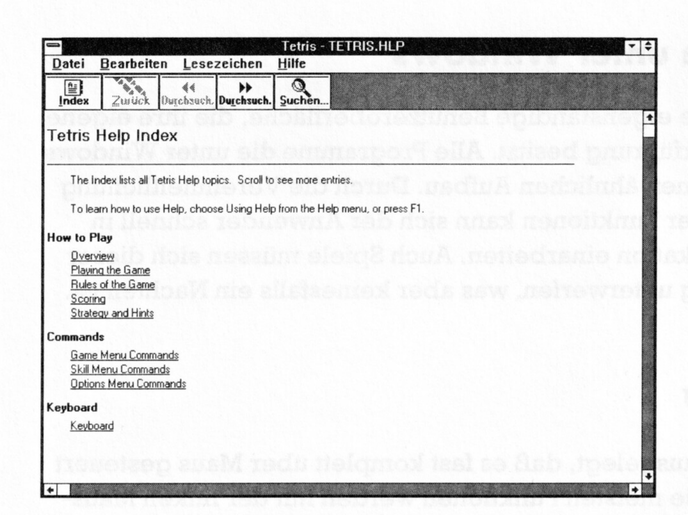
2. Spielen unter Windows

Windows ist eine eigenständige Benutzeroberfläche, die ihre eigene Art der Bedienerführung besitzt. Alle Programme die unter Windows laufen, haben einen ähnlichen Aufbau. Durch die Vereinheitlichung der Optik und der Funktionen kann sich der Anwender schnell in eine neue Applikation einarbeiten. Auch Spiele müssen sich dieser Bedienerführung unterwerfen, was aber keinesfalls ein Nachteil ist.

Maussteuerung

Windows ist so ausgelegt, daß es fast komplett über Maus gesteuert werden kann. Die meisten Funktionen werden mit der linken Maustaste angeklickt. Ein Variation davon ist der sogenannte Doppelklick. Einige Funktionen, so z.B. ein Programmstart, erwarten ein zweimaliges kurzes Drücken der linken Taste, um ausgeführt werden zu können.

Nichtsdestotrotz gibt es einige Tastenkombinationen (Hotkeys), die einheitlich in Windows verwendet werden können. Mit <F1> können Sie in jedem Programm die Hilfe-Texte aufrufen, mit denen sich oftmals Schwierigkeiten beseitigen lassen.

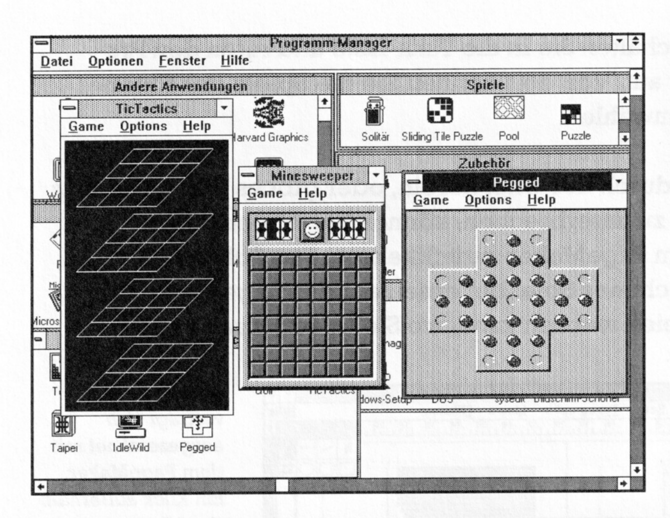


Die Hilfetexte sind in jedem Windows-Programm mit <F1> erreichbar.

<Alt>+<F4> ist der Hotkey, um ein aktives Programm zu beenden. Dies gilt wie gesagt für jedes Programm, das unter Windows läuft, auch für Spiele. Eine weitere wichtige Tastenkombination ist <Strg>+<Esc>, mit ihrer Hilfe wird die Task-Liste aufgerufen, zu deren Funktion wir später noch kommen werden. Schließlich gibt es noch die <Esc>-Taste, die die Entertainmentspiele auf Icon-Format schrumpft.

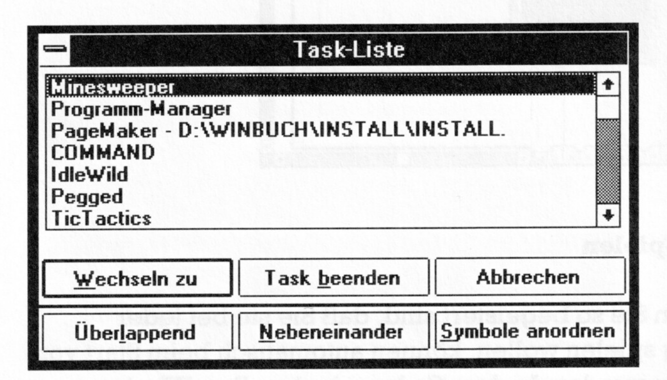
Fenstertechnik

Jedes Programm läuft in einem sogenannten Fenster. Die Größe des Fensters kann in der Regel vom Anwender bestimmt werden. Eine Ausnahme machen hierbei die Programme Minesweeper, Tictactics, Taipei und IdleWild: Sie laufen in einem festdefinierten Fenster, während die anderen Spiele auch als Vollbild laufen können. Ist ein Programm aktiv, d.h. wird in einem Fenster gerade gearbeitet, schiebt es sich in den Vordergrund. Mehrere Fenster, bzw. mehrere Programme, können in Windows gleichzeitig geöffnet werden.



Wenn Sie wollen, können Sie gleichzeitig TicTactics, Pegged und Minesweeper spielen.

Will man auf ein bestimmtes Fenster zugreifen, kann dies über zwei Wege erfolgen. Ist es noch teilweise sichtbar, wird es einfach angeklickt. Ist es nicht mehr sichtbar, muß man die Task-Liste aufrufen. Sie enthält die Liste der geöffneten Programme.

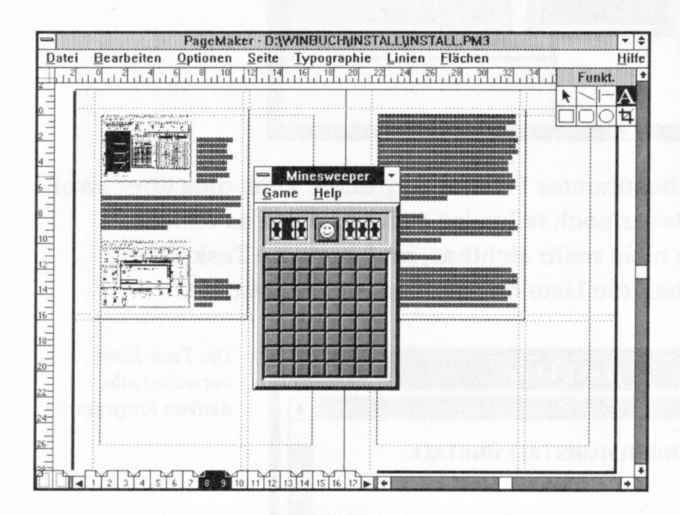


Die Task-Liste verwaltet alle aktiven Programme.

Die Möglichkeit, mehrere Programme gleichzeitig zu bearbeiten, ist wie geschaffen für den Einsatz von Spielen. Wenn Sie sich z.B. im PageMaker befinden und zwischendurch zur Entspannung etwas

spielen wollen, schalten Sie in die Task-Liste und rufen den Programm-Manager auf. Von dort können Sie die Spiele des Entertainment-Packs anwählen.

Kommt zwischendurch der Chef herein, oder gibt es einen anderen Grund, das Spiel zu unterbrechen, können Sie jederzeit über <Alt>+<Esc> zum PageMaker zurückkehren. Das Schöne dabei ist, daß ein unterbrochenes Spiel bei erneutem Aufruf genau an der Stelle weitergespielt werden kann, wo Sie es verlassen haben.

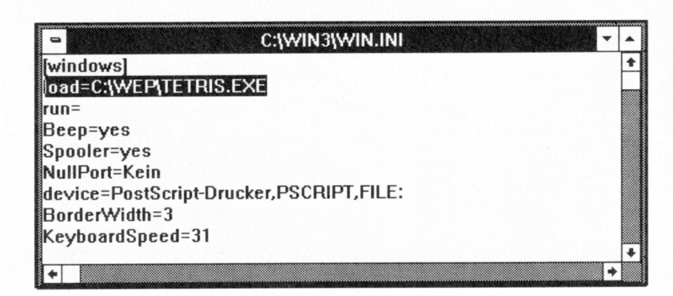


Minesweeper verträgt sich ausgezeichnet mit dem PageMaker. Ein Klick außerhalb des Minesweeper-Fensters - und Sie können im PageMaker weiterarbeiten.

Einbinden von Spielen

Spiele, von denen Sie so begeistert sind, daß Sie sie bei jeder Windows-Sitzung spielen wollen, können automatisch beim Start von Windows geladen werden. In dem Ordner, in dem Ihre Windows-Dateien abgelegt sind, befindet sich ein File namens WIN.INI. Diese Datei müssen Sie in einen Editor einladen. Die zweite Zeile der WIN.INI lautet „load=“, dahinter können Sie das Spiel, das automa-

tisch gestartet werden soll, eintragen. Befinden sich die Entertainment-Dateien im Unterverzeichnis C:\WEP, muß der Eintrag für Tetris load=C:\WEP\TETRIS.EXE
lauten.



Für den automatischen Programmstart eines Spiels muß es in die WIN.INI eingebunden werden.

Bei einem Aufruf von Windows wird Tetris als Icon in der unteren linken Ecke des Bildes plaziert. Will man eine Runde spielen, kann dieses Icon mit einem Doppelklick aktiviert werden. Tetris ist ebenfalls über die Task-Liste erreichbar.

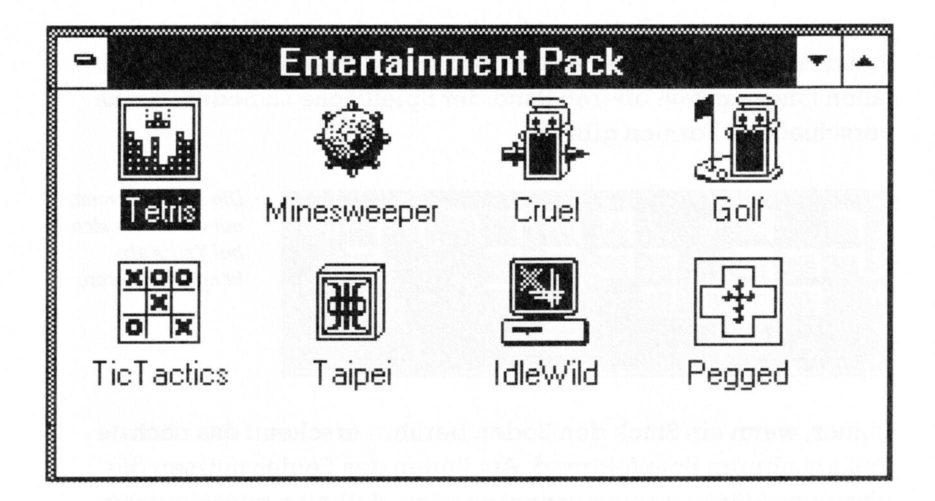


Über die Task-Liste läßt sich Tetris aktivieren.

3. Das Microsoft Entertainment Pack for Windows

Im nun folgenden Kapitel werden wir nacheinander die einzelnen Programme des Entertainment Packs for Windows erklären.

3.1 Tetris



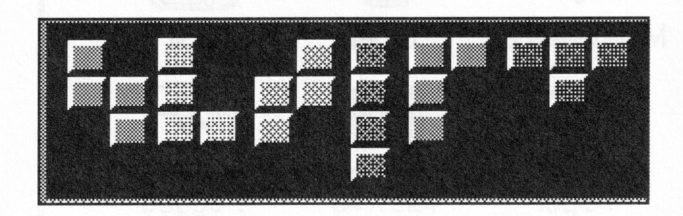
Einführung

Tetris ist ein gutes Beispiel dafür, daß einfache Spielideen fazinierend und deshalb auch erfolgreich sein können. Erfunden wurde Tetris von einem 30jährigen Russen namens Alexei Pazhitnov, der an dem Computer Center „Academy Soft of the UDSSR Academy of Scientists" in Moskau arbeitete. Das Originalprogramm wurde von einem 18jährigen Programmierer namens Vadim Gerasimov, einem Studenten der Informatik an der Moskauer Universität, zum ersten

Mal umgesetzt. Von da an trat Tetris seinen Siegeszug um die ganze Welt an. Es wurde oft kopiert, aber die Original-Spielidee ist immer noch ungeschlagen. Tetris für Windows hält sich eng an das Original, kann aber mit einigen Zusatzoptionen den Reiz dieses Spiels noch erhöhen.

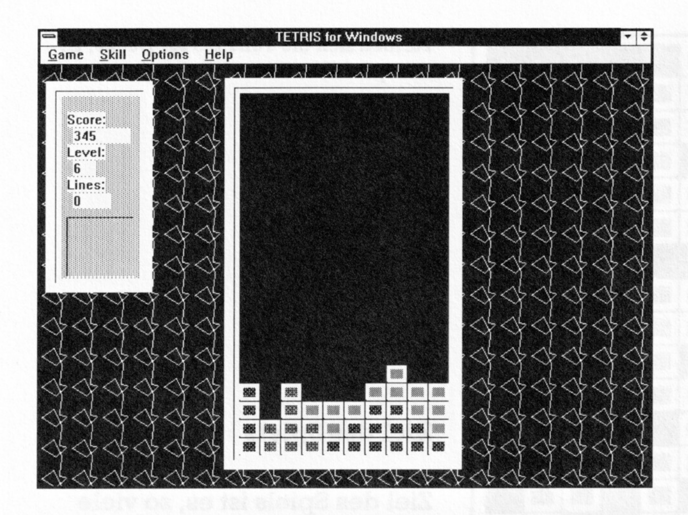
Regeln

Der Bildschirm von Tetris unterteilt sich in das Spielfeld und die Punkteanzeige. Eine Reihe von unterschiedlich geformten Teilen fallen langsam vom oberen Rand der Spielfläche zu Boden. Sechs verschiedene Formen gibt es.



Die sechs Formen, mit denen Sie sich bei Tetris abkämpfen müssen.

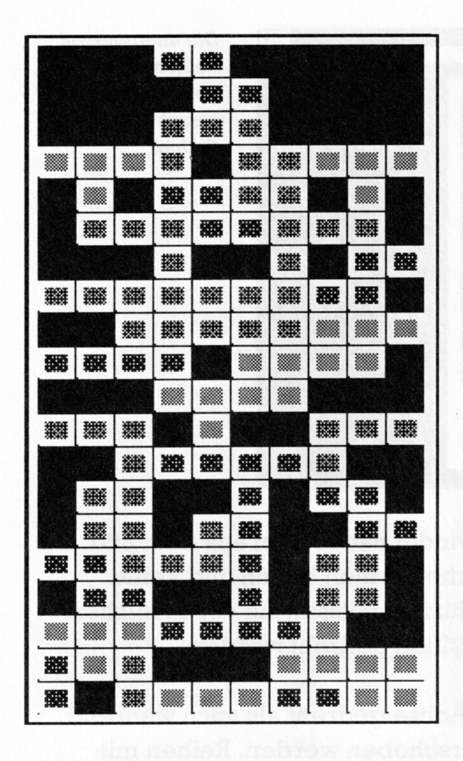
Immer, wenn ein Stück den Boden berührt, erscheint das nächste Teil am oberen Spielfeldrand. Am Boden des Feldes müssen die einzelnen Stücke so angeordnet werden, daß eine geschlossene Reihe entsteht.



Die unteren zwei Reihen sind geschlossen und verschwinden im Boden.

Jede geschlossene Reihe verschwindet nach unten aus dem Bild. Da die einzelnen Teile unterschiedliche Formen haben und keine Lücken in den Reihen entstehen dürfen, müssen sie vor Erreichen des Bodens erst in die richtige Position gedreht werden.

Dabei können sie um die eigene Achse gedreht als auch während des Falls nach links und rechts verschoben werden. Reihen mit Lücken werden nicht abgebaut, so daß sich die fallenden Teile immer höher auftürmen, falls keine geschlossenen Reihen mehr gebaut werden. Ist der obere Rand des Spielfeldes erreicht, ist das Spiel beendet.



Türmen sich die Teile bis zur Decke, ist das Spiel beendet.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen, also so viele Reihen wie möglich zu schließen und damit im Boden verschwinden zu lassen. Jedesmal, wenn ein Stück den Boden berührt, erhöht sich die Punktzahl.

Je mehr Reihen man zusammengesetzt hat, um so mehr Stücke können herunterfallen, ohne die Decke zu berühren, und um so höher ist die Punktzahl, mit der man sich in den Highscore eintragen kann. Dort werden Punktzahl und Name der zehn besten Tetris-Spieler festgehalten.

Congrats! You have made the TETRIS Hall of Fame! Enter your cool name and your cool quote into the boxes below...

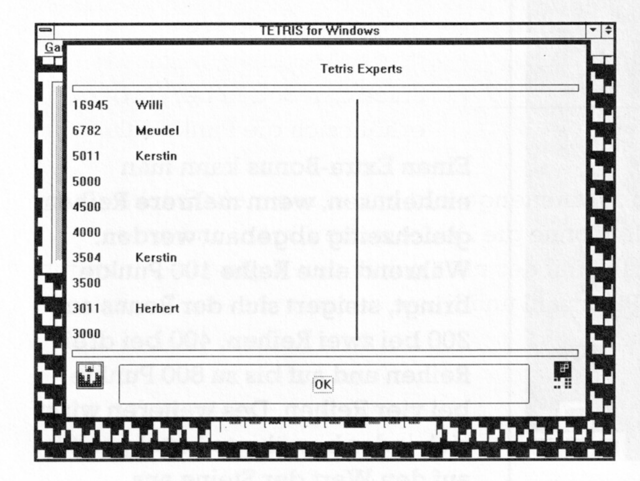
Your Cool Name...

Meudel

Your Cool Quote...

OK

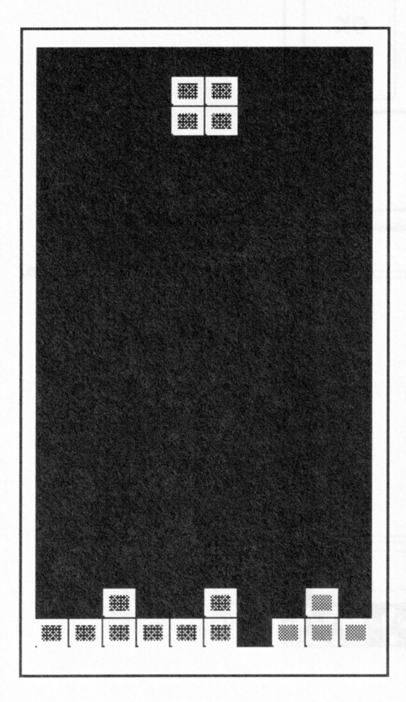
Bevor man in die Highscoreliste eingetragen wird, muß man seinen Namen angeben.



Die Punkte der zehn besten Spieler sind im Highscore nachzulesen.

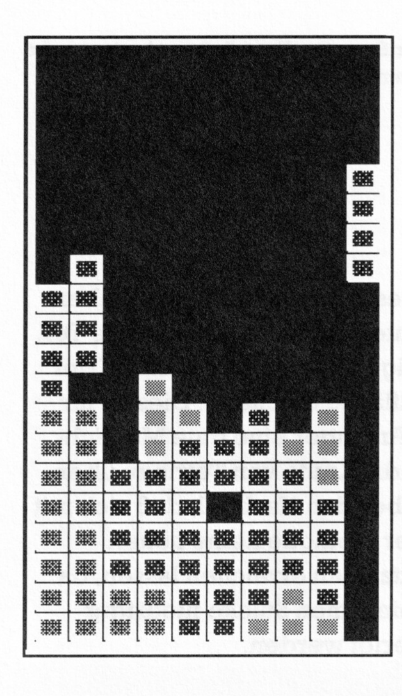
Zählweise

Teile können frühzeitig auf den Boden fallengelassen werden. Je früher man weiß, wo man ein Teil unterbringt und es dann fallen läßt, um so höher ist die Wertung des einzelnen Steines. Jedes Drehen oder jede Annäherung zum Boden des Spielfeldes verringert den Wert des Steines. Die höchste Punktzahl erreicht man also, wenn man den Stein direkt nach seinem Erscheinen fallen läßt. Entsprechend niedrig ist die Wertung, wenn man Rotationen und Bewegungen nach links und rechts bis zum Boden ausführt, um eine passende Lücke zu finden.



Die meisten Punkte sind zu ergattern, wenn man den Stein aus großer Höhe fallen läßt.

Einen Extra-Bonus kann man einheimsen, wenn mehrere Reihen gleichzeitig abgebaut werden. Während eine Reihe 100 Punkte bringt, steigert sich der Bonus auf 200 bei zwei Reihen, 400 bei drei Reihen und auf bis zu 800 Punkte bei vier Reihen. Des weiteren wirkt sich jeder bewältigte Level positiv auf den Wert der Steine aus.

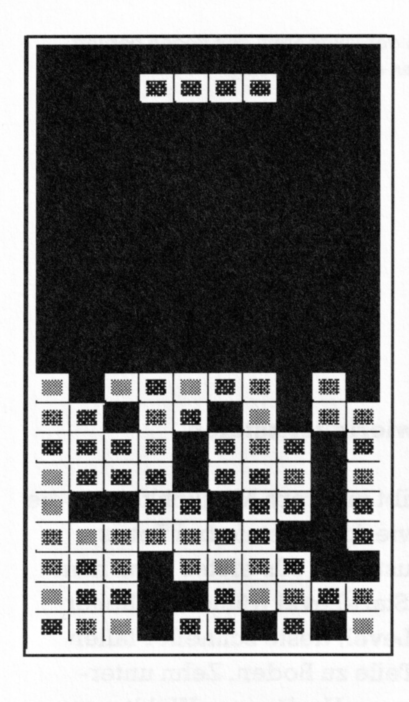


Wenn der lange Stein den Boden berührt, werden 800 Punkte fällig.

Schwierigkeitsstufen

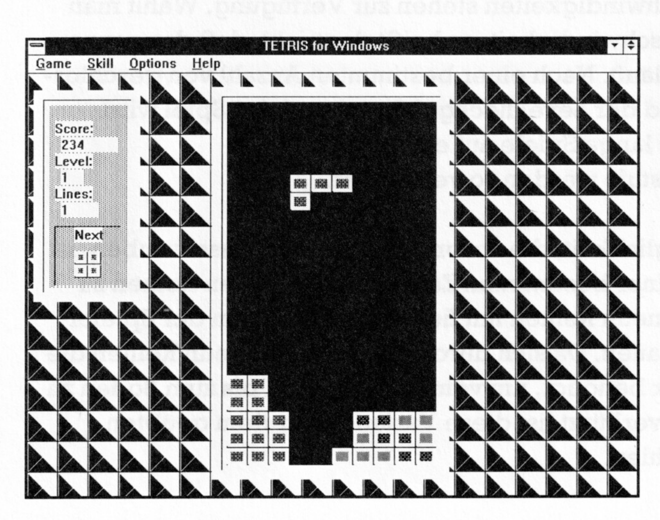
Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Schwierigkeitsstufe bei Tetris einzustellen. Als erstes kann man den Start-Level wählen. Je höher der Level, desto schneller fallen die Teile zu Boden. Zehn unterschiedliche Geschwindigkeiten stehen zur Verfügung. Wählt man eine niedrige Geschwindigkeit, so heißt das nicht, daß das ganze Spiel langsam abläuft. Nach einer bestimmten Anzahl von geschlossenen Reihen wird der Level hochgefahren, und das Spiel wird schneller. Endlos lange Spiele auf einer geringen Geschwindigkeitstufe werden so vermieden.

Eine weitere Möglichkeit, die Anforderungen hochzuschrauben, ist die Option, mit einer bestimmten Zahl an lückenhaften Reihen zu beginnen. Bis zu neun Reihen mit fiesen Löchern kann der Spieler versuchen abzubauen. Da sich durch die Höhe der neun Reihen die Zeit, die ein Stück benötigt, um vom oberen Rand bis zum Boden zu fallen, erheblich verkürzt, ist diese Variation nur dem geübten Spieler zu empfehlen.



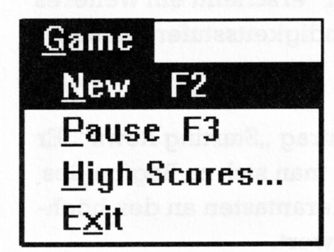
Nur für Experten: Neun Reihen abzubauen, ist verdammt schwierig.

Wer es dagegen einfacher haben möchte, kann sich das nächste Teil anzeigen lassen, bevor es auf der Spielfläche erscheint. Dies ist für den Anfänger eine gute Möglichkeit, die Kniffe von Tetris zu üben, hat aber den Nachteil, daß sich mit dieser Methode keine hohen Punktzahlen erreichen lassen, da die einzelnen Stücke niedriger bewertet werden.



Durch die Preview-Funktion wird bereits der nächste Stein in dem kleinen Fenster unterhalb des Punktestandes angezeigt.

Menüs



Das Menü „Game“ mit seinen vier Einträgen „New“, „Pause“, „High Scores...“ und „Exit“.

Hinter vier Menüs verstecken sich die Einstellungen von Tetris. Im ersten Menü „Game“ befinden sich vier Einträge. „New“ (auch mit <F2> zu erreichen), um das Spiel zu beginnen, und „Pause“ (oder <F3>), um es zu unterbrechen. Der dritte Eintrag High Scores...“ listet die zehn besten Tetris-Spieler in einer Tabelle auf.

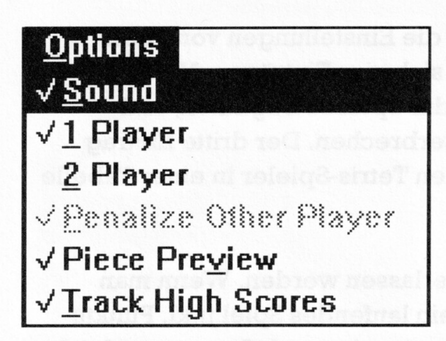
Über „Exit“ kann das Programm verlassen werden. Wenn man diesen Weg wählt, geht natürlich ein laufendes Spiel inkl. Punktestand verloren. Wie man das Spiel zeitweise verläßt, um am gleichen Punkt weiterzuspielen, ist im Kapitel „Spielen unter Windows“ beschrieben.

Skill
Starting Level ✓1
Starting Rows 2
3
4
5
6
7
8
9
10

Das Menü „Skill“ enthält die Einträge „Starting Level“ und „Starting Rows“.

Im Menü „Skill" wird der Schwierigkeitsgrad festgelegt. Nach dem Anklicken des Menüpunktes „Starting Level" erscheint ein weiteres Menü, in dem man zwischen zehn Geschwindigkeitsstufen wählen kann.

Ebenfalls unter „Skill" befindet sich der Eintrag „Starting Rows". Er gibt an, mit wieviel unvollständigen Reihen man sich zu Beginn des Spiels abplagen möchte. Ein vorsichtiges Herantasten an den höchsten Wert von neuen Reihen ist empfehlenswert.

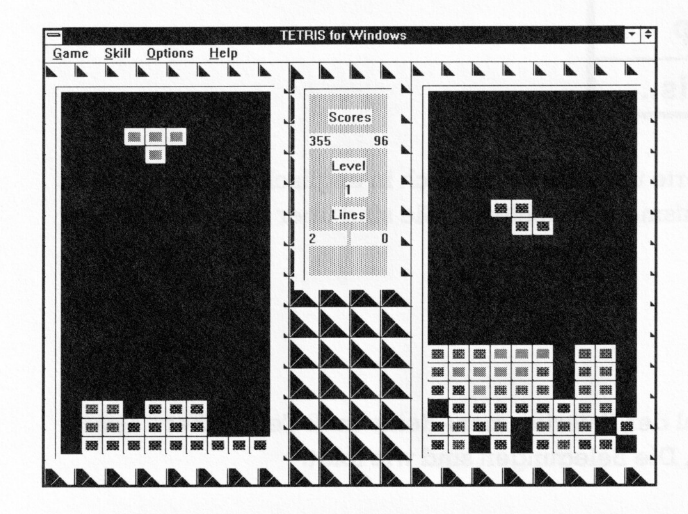


Der 2-Player-Modus wird im Menü „Options" eingestellt.

Nicht weniger als sechs Einträge verbergen sich hinter dem Menüpunkt „Options". Für Spiele am Arbeitsplatz konzipiert ist die Option „Sound". Völlig geräuschlos lassen sich so Highscores erreichen. Ziert diesen Eintrag ein Haken, werden verschwindende Reihen und das Spielende mit einem deutlichen Piep akustisch untermalt.

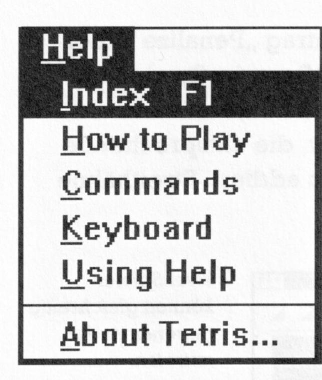
Hinter den unscheinbaren Einträgen „1 Player" und „2 Player" verbirgt sich ein Schmankerl besonderer Art. Während die 1-Player-Version dem Original-Tetris bis aufs Detail gleicht, haben die Entwickler bei der 2-Player-Option die Windows-Version zum Zwei-Mann-Spiel erweitert. Nach dem Anklicken erscheinen zwei Spielflächen, und beide Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten. Verlierer ist, wer als erster an den oberen Rand anstößt.

Eine besonders gemeine Funktion ist der Eintrag „Penalize Other Player“. Ist sie eingeschaltet (was naturgemäß nur im Zwei-Mann-Betrieb möglich ist), erhält der Gegner jedesmal, wenn mehr als eine Reihe auf einmal im Boden verschwindet, die entsprechende Zahl von lückenhaften Reihen von unten hinzu addiert. Streithähne sollten diese Variante besser nicht antesten.



Zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.

Durch Aktivieren des Eintrages „Piece Preview“ wird dem Spieler der Stein angezeigt, der dem gerade sichtbaren folgt. Auf diese Art kann man sich schon mal Gedanken über die Plazierung des Steines machen, obwohl er auf dem Spielfeld noch gar nicht sichtbar ist. Im 2-Player-Modus ist diese Option nicht verfügbar. Der letzte Punkt „Track High Scores“ erlaubt dem Spieler zu entscheiden, ob seine Punkte, falls sie hoch genug sind, in den Highscore aufgenommen werden sollen oder nicht. Ist diese Option nicht mit einem Haken versehen, können Sie tagelang vor dem Monitor ausharren, ein Eintrag in den Highscore wird nicht erfolgen.



Im letzten Menü „Help“ lassen sich die Hilfetexte per Maus anwählen.

Alles Wissenswerte über Tetris läßt sich in englischer Sprache noch einmal in den Hilfsmenüs nachlesen. Sie sind über das Menü „Help“ zu erreichen.

Steuerung

Als einziges Spiel der Entertainment-Reihe muß Tetris über Tastatur gespielt werden. Die Belegungen sind wie folgt:

One-Player oder der rechte Spieler beim Two-Player-Modus:

<Cursor oben>	läßt ein Teil rotieren
<Cursor links>	bewegt das fallende Teil nach links
<Cursor rechts>	bewegt das fallende Teil nach rechts
<Cursor unten>	läßt das Teil auf den Boden fallen

Der linke Spieler beim Two-Player-Modus:

<K>	läßt ein Teil rotieren
<J>	bewegt das fallende Teil nach links
<L>	bewegt das fallende Teil nach rechts
<Leertaste>	läßt das Teil auf den Boden fallen

Allgemeine Tasten:

<Esc>	Tetris wird auf ICON-Größe verkleinert
<F1>	öffnet das Hilfe-Fenster
<F2>	startet ein neues Spiel
<F3>	pausiert ein laufendes Spiel

Tips

Zum Einstieg sollten Sie die Option „Piece Preview" verwenden, bis Sie ausreichend Erfahrung gesammelt haben.

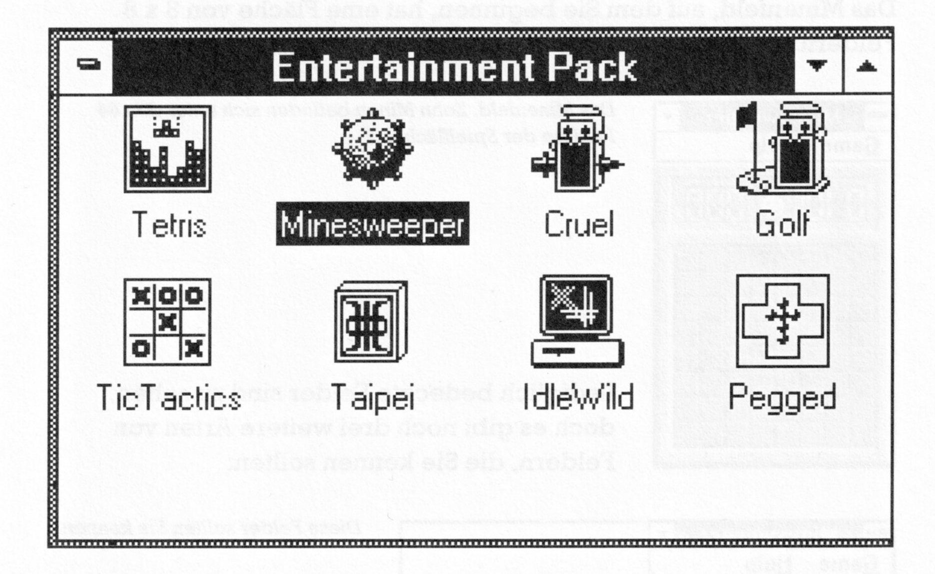
Lassen Sie sich nicht dazu verleiten, lange schmale Canyons zu bauen, um sie dann mit einem langen Stück zu füllen. Genau die Teile, die man benötigt, lassen lange auf sich warten.

Versuchen Sie, einen flachen Teil auf ihrem anwachsenden Hügel zu behalten. Dort lassen sich im Notfall die meisten Teile ohne Lücken unterbringen.

Kurz bevor Tetris in den nächsten Level heraufschaltet, sollte man eine Lücke in seinen Reihen lassen. So kann man noch eine Zeit lang mit der Geschwindigkeit des alten Levels weiterspielen.

Die einzelnen Stücke lassen sich auch noch verschieben, wenn sie den Boden berührt haben. Dies kann man nutzen, um Überhänge zu schließen. Allerdings funktioniert dies nur für den Bruchteil einer Sekunde.

3.2 Minesweeper

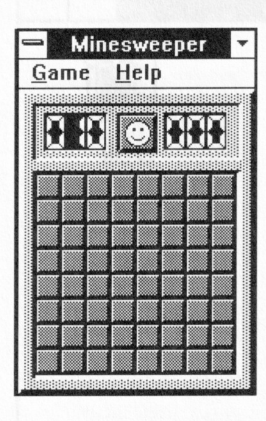


Einführung

Minesweeper, das ist eine Kombination aus Glück und Strategie. Die Hintergrundgeschichte von Minesweeper ist ein bißchen makaber. Sie befinden sich mitten in einem Minenfeld und kämpfen ums Überleben. Sie haben zwei Möglichkeiten, die Minen aufzuspüren: mit dem Mine Detector oder mit Ihrem Fuß. Variable Minenfelder und ein gut einstellbarer Schwierigkeitsgrad machen Minesweeper zu einem unterhaltsamen Zeitvertreib.

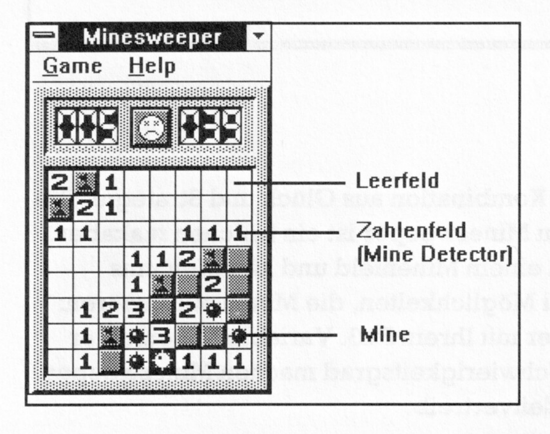
Regeln

Das Minenfeld, auf dem Sie beginnen, hat eine Fläche von 8 x 8 Feldern.



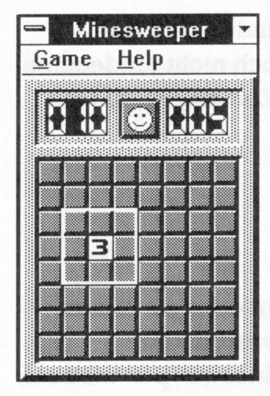
Das Minenfeld. Zehn Minen befinden sich unter den 64 Feldern der Spielfläche.

Lediglich bedeckte Felder sind zu sehen, doch es gibt noch drei weitere Arten von Feldern, die Sie kennen sollten:



Diese Felder sollten Sie kennen.

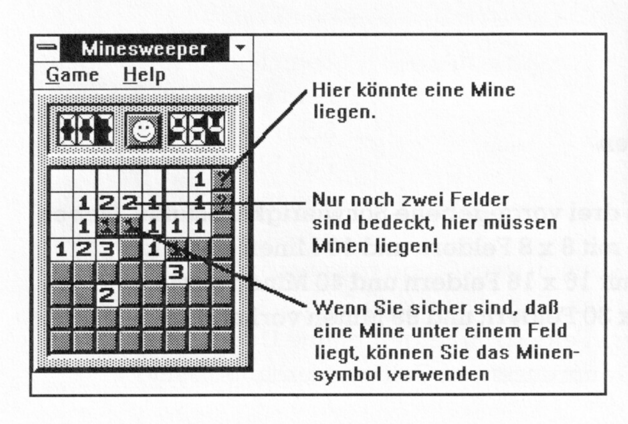
Zehn Minen sind in dem Feld versteckt. Als ersten Schritt müssen Sie einen Fuß blindlings ins Minenfeld setzen. Wenn Sie sich für ein Quadrat entschieden haben, können zwei Dinge passieren: 1. Es befindet sich eine Mine unter dem Feld, dann sind Sie tot. 2. Es befindet sich keine Mine unter dem Feld, dann zeigt Ihr Mine Detector an, wieviele Minen in den 8 angrenzenden Feldern vorhanden sind.



In diesem Fall sind drei Minen in den angrenzenden Feldern vorhanden.

Als nächstes sind Sie wieder auf Ihr Glück angewiesen, denn wenn Sie überlebt haben, müssen Sie nun auf ein weiteres Feld treten. Da die Zahl des Mine Detectors zwar angibt, daß hier z.B. drei Minen in den angrenzenden Feldern vorhanden sind, er aber nicht sagt, unter welchen Feldern, müssen Sie den nächsten Schritt wiederum blind wagen.

Nach diesem - oder aber erst nach weiteren Schritten - läßt sich dann anhand der Zahlen des Detectors exakt berechnen, wo die Minen liegen (falls Sie bis dahin überlebt haben). Dieses Feld können Sie jetzt mit dem Minensymbol belegen. Falls Sie sich nicht sicher sind, wo eine Mine liegt, können Sie die entsprechenden Felder auch mit einem Fragezeichen markieren.



Treten Sie im Laufe des Spiels auf ein Feld, in dessen angrenzenden Feldern keine Mine vorhanden ist (ein Leerfeld), werden die umliegenden

Felder freigelegt. Oberhalb des Spielfeldes befinden sich zwei Anzeigen. Die linke Anzeige gibt die Zahl der noch nicht entdeckten Minen wieder, während die rechte Anzeige die Zeit stoppt, die Sie für Ihre Aufgabe benötigen.

Ziel des Spiels

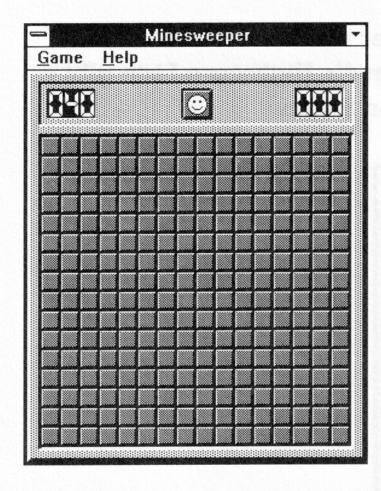
Gewonnen haben Sie, wenn alle Felder freigelegt oder als Minenfelder markiert sind. Nur der schnellste Spieler wird in den Highscore eingetragen. Es gibt keine Punkte, Minesweeper wird nur gegen die Uhr gespielt.



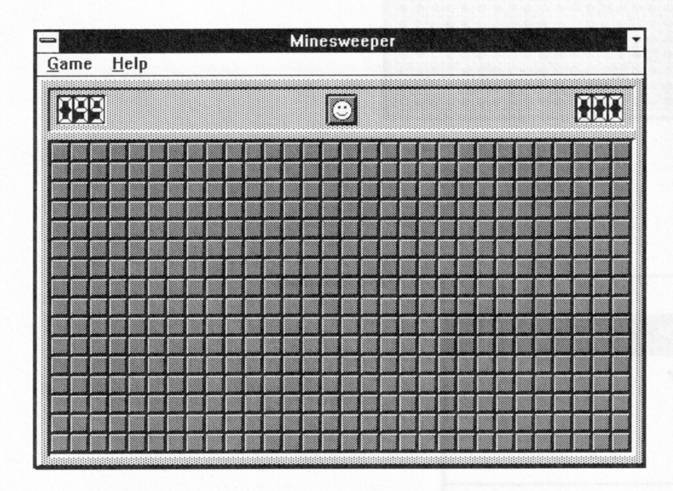
Das Bild ist gelöst, alle Minen sind gefunden und markiert worden. Oben rechts ist die benötigte Zeit abzulesen. In diesem Fall hat der Spieler 76 Sekunden gebraucht.

Schwierigkeitsstufen

Minesweeper bietet drei vorgegebene Schwierigkeitsstufen. Neben der Einsteiger-Stufe mit 8 x 8 Feldern und 10 Minen sind eine Intermediate-Stufe mit 16 x 16 Feldern und 40 Minen sowie eine Expert-Stufe mit 16 x 30 Feldern und 99 Minen vorhanden.



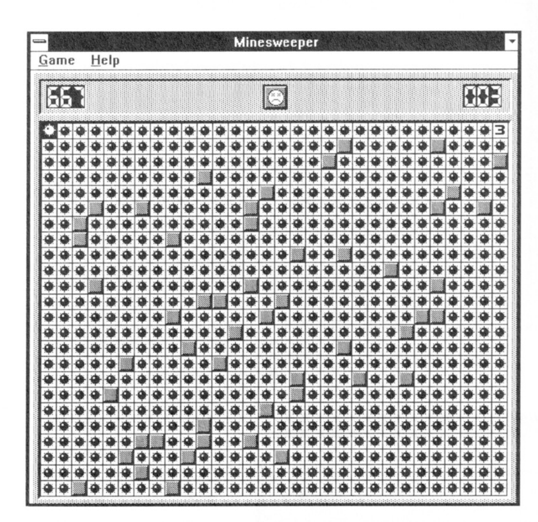
In der Intermediate-Stufe verstecken sich hinter 256 Feldern nicht weniger als 40 Minen.



480 Felder sind in der Expert-Stufe freizulegen. Vor 99 Minen muß man sich dabei in acht nehmen.

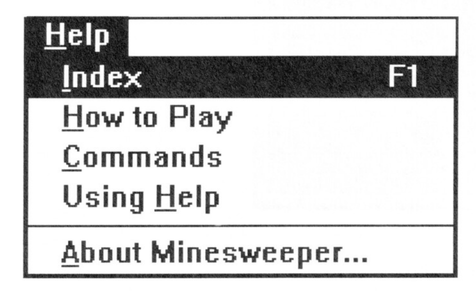
Der Custom-Modus erlaubt Minenfelder von 24 x 30 Feldern, die mit bis zu 667 Minen zu bestücken sind.

Von 8 x 8 Feldern mit 10 Minen bis zu der maximalen Größe sind alle Variationen erlaubt. Einen Eintrag in die Highscore-Liste gibt es allerdings nur in den drei vorgegebenen Stufen.



Bei 667 Minen hat man keine Chance zu überleben.

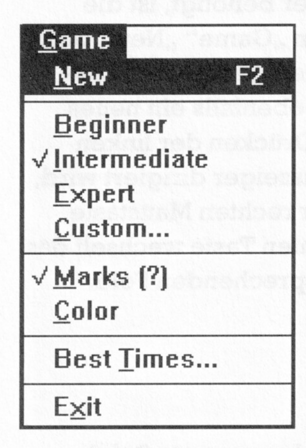
Menüs



Das Hilfsmenü

Abgesehen von dem Hilfsmenü gibt es nur noch ein weiteres Menü für die Einstellungen von Minesweeper. Unter der Überschrift „Game" sind alle Konfigurationen für das Spiel zu tätigen. Nach dem

Anklicken von „New“ oder dem Drücken der <F2>-Taste wird das Spiel gestartet.



Das Menü „Game“

Die nächsten drei Einträge sind die voreingestellten Schwierigkeitsgrade und die Option für den Custom-Modus. Wird der Eintrag „Marks (?)“ mit einem Haken versehen, können einzelne Felder als Gedankenstütze nicht nur mit dem Minensymbol, sondern auch mit einem Fragezeichen versehen werden.

Über „Color“ kann Minesweeper, je nach Bedarf, einem monochromen oder einem color-Monitor angepaßt werden. Ist der Haken vorhanden, befindet man sich in der farbigen Version. Hinter dem Eintrag „Best Times...“ verbirgt sich die Highscore-Liste, die die Zeiten der schnellsten Spieler der drei Standard-Levels enthält. Der letzte Eintrag des Menüs „Game“, mit dem Namen „Exit“, fordert Minesweeper dazu auf, zu Windows zurückzukehren.

Fastest Mine Sweepers

Beginner:	128 seconds	Meudel
Intermediate:	999 seconds	Anonymous
Expert:	999 seconds	Anonymous

Reset Scores OK

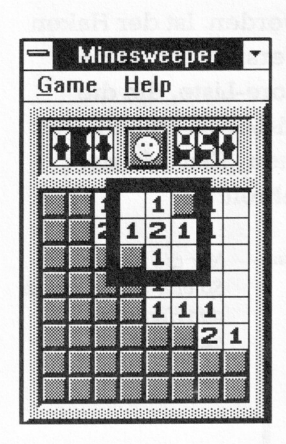
Nur die besten Spieler dürfen sich in den Highscore eintragen.

Steuerung

Alles, was man zur Steuerung von Minesweeper benötigt, ist die Maus. Das Spiel wird durch Klicken der Option „Game" „New" oder durch die <F2>-Taste gestartet. Zwischen Minenanzeige und Zeitmessung ist ein Smile-Button angebracht, der ebenfalls ein neues Spiel startet, wenn er angeklickt wird. Durch Drücken der linken Maustaste setzt man das Feld, auf das der Mauszeiger dirigiert wird, frei. Minen oder Fragezeichen werden mit der rechten Maustaste gesetzt. Durch wiederholtes Drücken der rechten Taste wechselt das Symbol Mine oder Fragezeichen auf dem entsprechenden Feld.

Tips

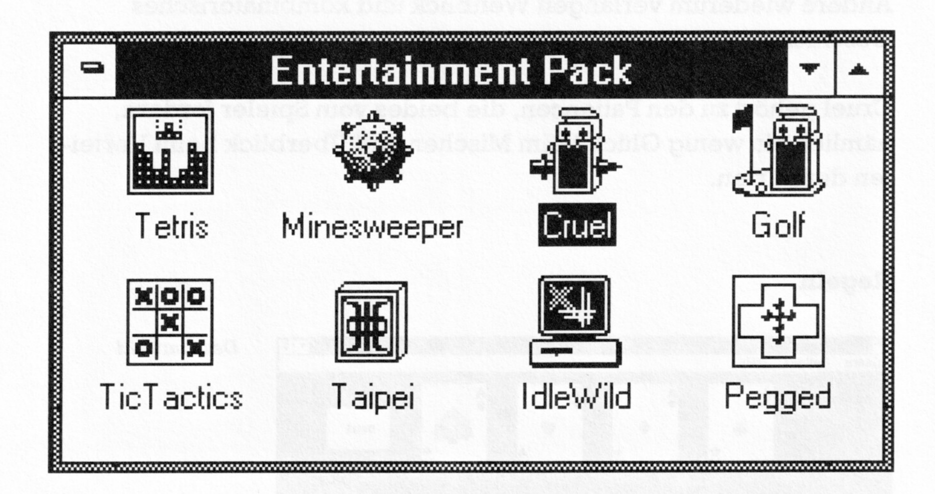
Benutzen Sie Ihren Kopf, wenn Sie sich durch das gesamte Spiel raten, fliegen Sie unweigerlich in die Luft.



Nur zwei verdeckte Felder sind in dem markierten Quadranten übrig. Bei dieser Konstellation ist es daher sicher, daß sich unter den verdeckten Feldern Minen befinden.

Wenn Sie nicht mit Sicherheit sagen können ob sich unter einem verdeckten Feld eine Mine befindet, versuchen Sie, das Gebiet von einer anderen Seite her anzugehen.

3.3 Cruel



Einführung

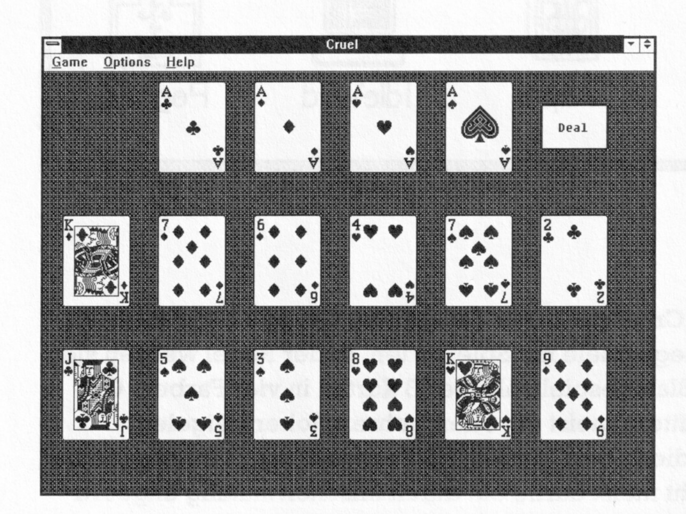
Das Kartenspiel Cruel gehört zu der großen Gruppe der Patiencen. Patiencen sind Legespiele mit Spielkarten. In der Regel werden sie mit einem 52er Blatt gespielt, also je 13 Karten in vier Farben. Obwohl solchen Blättern meist ein oder mehrere Joker beigelegt werden, finden diese bei Cruel keine Verwendung. Die Aufgabe bei Patiencen besteht meist darin, ein durch Mischen zufällig angeordnetes Blatt zu einer bestimmten Figur auf dem Tisch auszulegen. Nach wenigen festgelegten Regeln muß der Spieler nun versuchen, durch Um- und Anlegen eine vorgegebene Ordnung herzustellen. Gelingt dies, gilt die Patience als aufgegangen.

Im Laufe der Zeit hat sich eine große Zahl an Variationen herausgebildet. Da Patiencen meist mündlich überliefert worden sind, gibt es für ähnliche oder gleiche Spiele verschiedene Regeln und Na-

men. Manche Patiencen sind reine Glücksspiele, die dem Zufall des Mischens der Karten das Aufgehen einer Patience überlassen. Andere wiederum verlangen Weitblick und kombinatorisches Geschick.

Cruel gehört zu den Patiencen, die beides vom Spieler fordern, nämlich ein wenig Glück beim Mischen und Überblick beim Verteilen der Karten.

Regeln



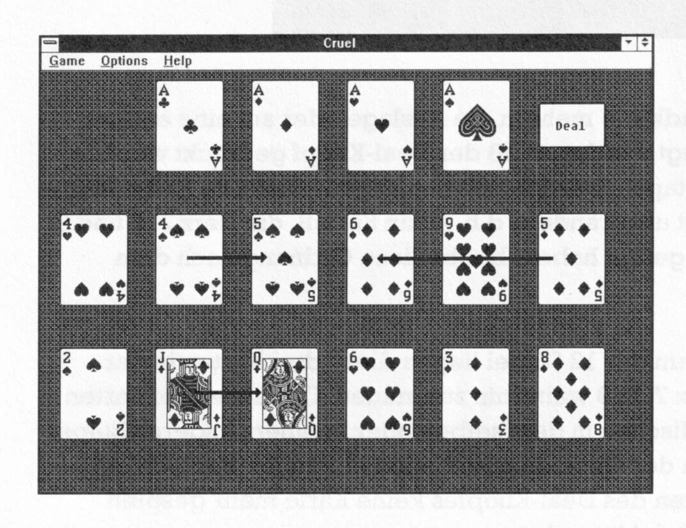
Das Startbild

Das Spielfeld von Cruel ist in drei Bereiche unterteilt. Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Auslage, also der Stapel, auf dem die Karten während des Spiels abgelegt werden.

Cruel

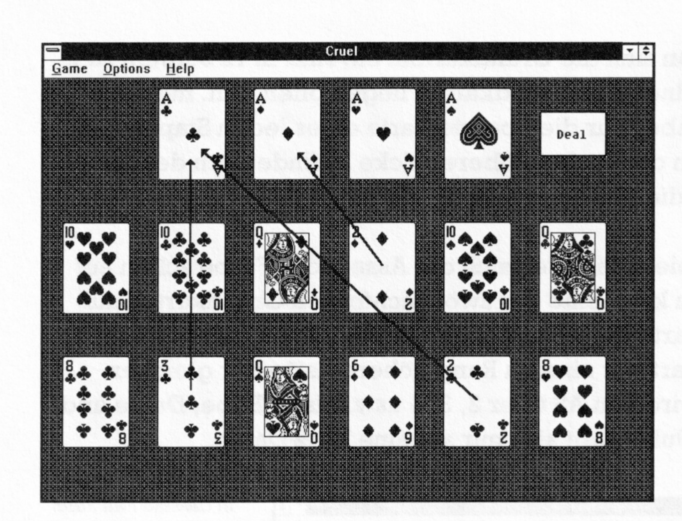
Darunter befinden sich die Grundkarten. Sie sind in 12 Stapeln zu je 4 Karten angeordnet. Die Grundkarten liegen offen, d.h. mit dem Bild nach oben, aber nur die oberste Karte eines jeden Stapels ist dabei sichtbar. In der rechten oberen Ecke befindet sich der Knopf, mit dessen Hilfe die Karten gemischt werden.

Zu Beginn des Spiels befinden sich die Asse jeder Farbe schon auf der Auslage. Nun kann eine der zwölf sichtbaren Grundkarten auf eine passende Karte der elf restlichen Grundkarten gelegt werden. Eine passende Karte ist eine im Rang höhere Karte der gleichen Farbe. Gezählt wird von AS über 2, 3, 4 usw. bis zu Bube, Dame und König. Ein Herz Bube paßt also nur auf eine Herz Dame.



In diesem Fall kann die Pik 4 auf die Pik 5, die Karo 5 auf die Karo 6 und der Karo Bube auf die Karo Dame gelegt werden.

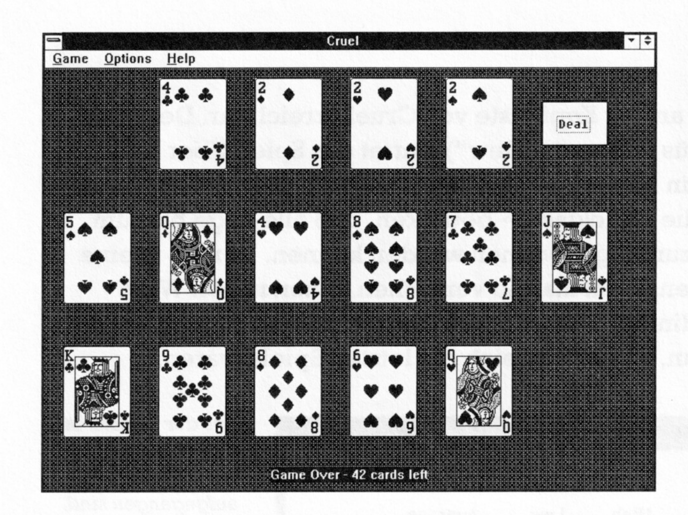
Die zweite Möglichkeit besteht darin, eine 2 auf das passende As zu legen. Nach der 2 folgt die 3 usw. bis zum König.



Sowohl die Karo 2 als auch die Kreuz 2 und die Kreuz 3 können hier in die Auslage gespielt werden.

Kann keine Grundkarte mehr in die Auslage oder auf eine andere Grundkarte gelegt werden, muß der Deal-Knopf gedrückt werden. Die Karten des Stapels werden nun neu angeordnet. Die Reihenfolge der Karten bleibt unverändert, d.h. wenn Sie z.B. die Herz 7, 8 und 9 auf einen Stapel gelegt haben, bleibt diese Ordnung nach dem Mischen intakt.

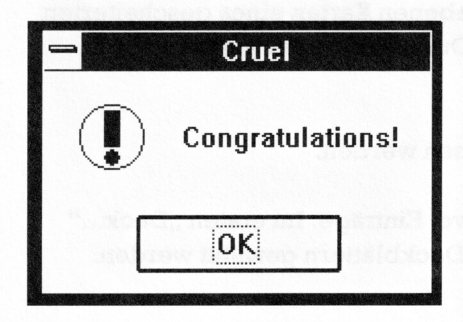
Irgendwo in einem der 12 Stapel liegen diese drei Karten in der Reihenfolge Herz 7, 8, 9 weiterhin zusammen. Ob diese drei Karten sich nach dem Mischen in dem selben oder in einem anderen Stapel befinden, ist von der Gesamtkonstellation abhängig. Kann direkt nach dem Drücken des Deal-Knopfes keine Karte mehr gespielt werden, ist das Spiel beendet.



In diesem Fall kann nach dem Mischen keine Karte mehr gespielt werden. Das Spiel ist beendet.

Ziel des Spiels

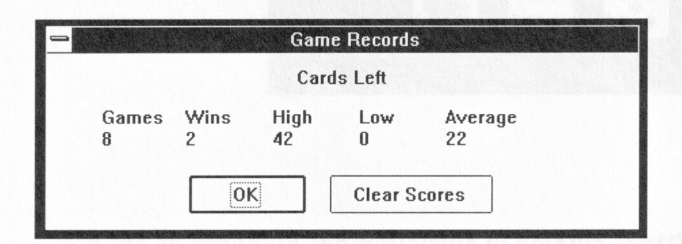
Alle Karten der Stapel müssen in aufsteigender Reihenfolge auf der Auslage plaziert werden. Auf dem Herz As müssen die Karten 2, 3, 4 usw. bis zum Herz König liegen. Für die anderen Farben gilt entsprechendes.



Sind alle Karten in der Auslage untergebracht, wird dem Spieler gratuliert.

Menüs

Drei Menüs sind an der Kopfleiste von Cruel erreichbar. Der erste Eintrag des Menüs „Game“ („New“) startet das Spiel. Über <F2> kann ebenfalls ein neues Spiel gestartet werden. Der zweite Eintrag „Backup“ oder die <Rücktaste> bewirken, daß alle Züge bis zum letzten Mischen zurückgenommen werden können. Ist man in eine Sackgasse geraten, kann man so versuchen, einen neuen Weg einzuschlagen. Hinter „Record...“ verbirgt sich eine Statistik, in der man ablesen kann, wie erfolgreich die letzten Spiele waren.

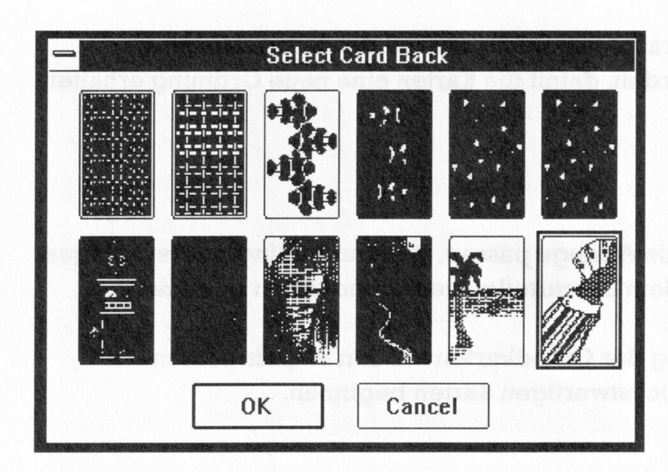


Aus der Statistik läßt sich ablesen, daß von 8 Spielen 2 aufgegangen sind.

Fünf Einträge sind dort verzeichnet. Neben der Anzahl der Spiele ist dort auch die Angabe über die Zahl der gelösten Aufgaben zu finden. Die Einträge „High“ und „Low“ geben die höchste und niedrigste Anzahl der übriggebliebenen Karten eines gescheiterten Spiels wieder. „Average“ ist der Durchschnitt der verbliebenen Karten aller Spiele.

Über „Exit“ kann das Spiel verlassen werden.

Das Menü „Options“ beinhaltet zwei Einträge. Im ersten „Deck...“ kann zwischen 12 verschiedenen Deckblättern gewählt werden.



Die 12 verschiedenen Deckblätter

Wenn der Punkt „Messages" mit einem Haken versehen ist, zeigt der Computer bei nicht erlaubten Spielzügen eine Meldung. Dies ist speziell am Anfang sehr hilfreich, da anhand der Kommentare das Spiel schnell klar wird.

Hinter dem Menüpunkt „Help" verbergen sich die Hilfetexte und das Copyright des Programmierers.

Steuerung

Cruel wird komplett über Maus gesteuert. Karten werden mit der linken Maustaste aufgenommen. Mit gedrückter Taste wird die Karte, die während des Zuges nur als Umriß zu erkennen ist, auf den für sie bestimmten Platz bewegt. Durch Lösen der Taste wird die Karte abgelegt. Falsche Züge werden einfach ignoriert, oder es wird ein Kommentar eingeblendet (wenn die „Messages" eingeschaltet sind). Für Pull-down-Menü-Faule gibt es <F2> für den Neustart des Spiels und die <Rücktaste> um einen Spielzug zurückzunehmen.

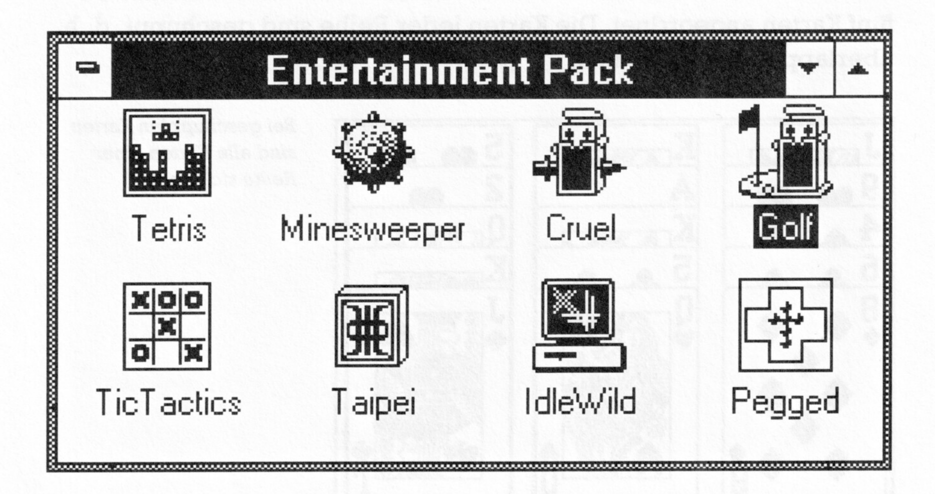
Die Deal-Taste braucht ebenfalls nur mit der linken Maustaste angeklickt zu werden, damit die Karten eine neue Ordnung erhalten.

Tips

Falls Karten auf die Auslage passen, diese unbedingt zuerst ablegen. Erst danach mit dem Umverteilen der Grundkarten beginnen.

Bei der Verteilung der Grundkarten auf den Stapeln sollten Sie immer mit den höchstwertigen Karten beginnen.

3.4 Golf



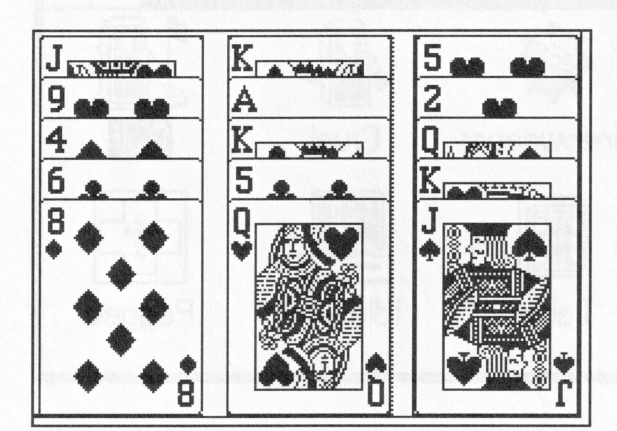
Einführung

Golf ist nicht, wie man es zuerst vermuten könnte, eine Simulation des beliebten Sports, sondern ein Kartenspiel. Genauer gesagt handelt es sich bei Golf um eine weitere Variation einer Patience. Wieder ist es die Mischung aus Glück und Geschicklichkeit, die dieses Spiel zu einem angenehmen Zeitvertreib werden läßt.

Regeln

Golf wird mit einem 52er Blatt gespielt, Joker finden dabei keine Verwendung. Die Wertigkeit der Karten ist vom As aus aufsteigend, das heißt die Reihenfolge lautet: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König. Die unterschiedlichen Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz sind bei Golf bedeutungslos.

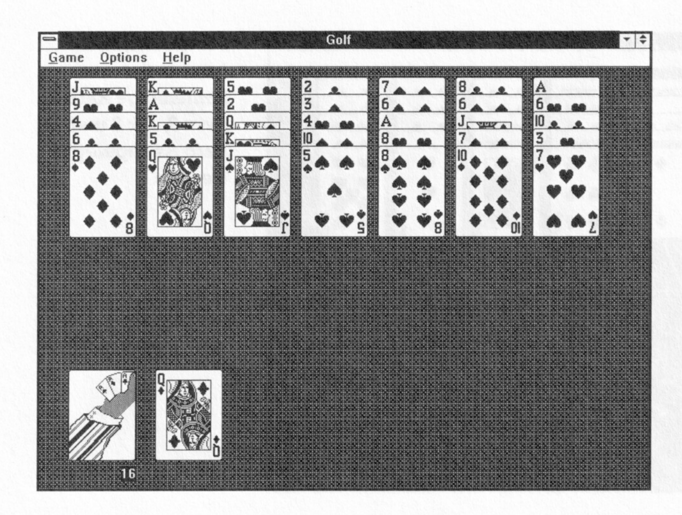
Die Spielfläche ist in drei Bereiche zu unterteilen. Am Kopf des Bildes befinden sich die Grundkarten. Sie sind in sieben Reihen zu fünf Karten angeordnet. Die Karten jeder Reihe sind geschuppt, d. h. überlappend, angeordnet.



Bei geschuppten Karten sind alle Karten einer Reihe sichtbar.

Am linken unteren Bildrand sind zwei Stapel von Karten zu erkennen. Der rechte Stapel, die Auslage, besteht zu Beginn des Spiels nur aus einer Karte. Sie liegt offen, also mit dem Bild oder der Zahl nach oben.

Der zweite (linke) Stapel, der Stamm, besteht aus den restlichen 16 Karten, die verdeckt abgelegt sind.

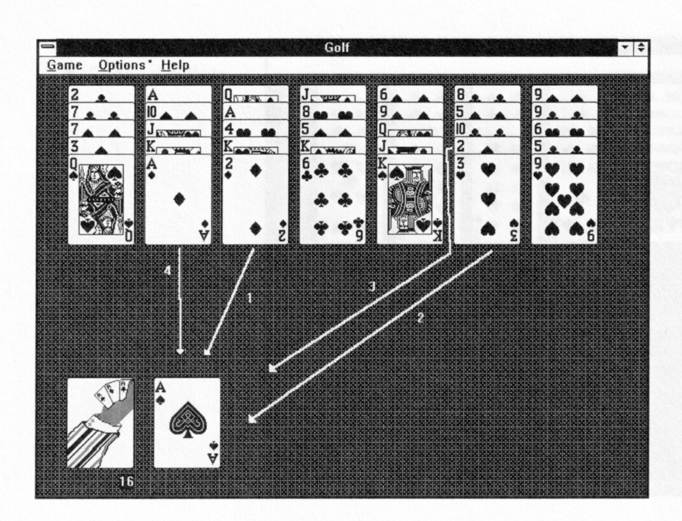


Die Grundaufstellung von Golf

Die Grundkarten müssen nun an die Karten der Auslage angelegt werden. Nur jeweils die unterste Karte jeder Reihe kann dazu verwendet werden.

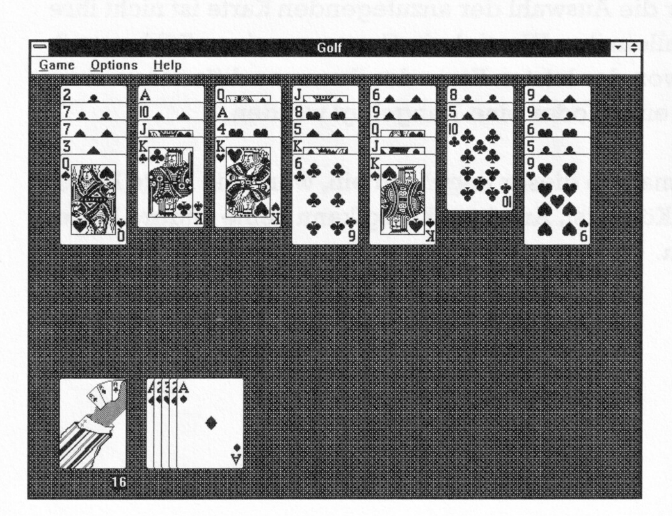
Entscheidend für die Auswahl der anzulegenden Karte ist nicht ihre Farbe, sondern allein ihre Wertigkeit. Genau um einen Zähler muß die Grundkarte von der letzten Karte des Stammes differieren. An eine 6 kann also eine 5 oder eine 7 angelegt werden.

Eine einzige Ausnahme dieser Regel tritt ein, wenn die letzte Karte der Auslage ein König ist. An einen König kann keine andere Karte angelegt werden.



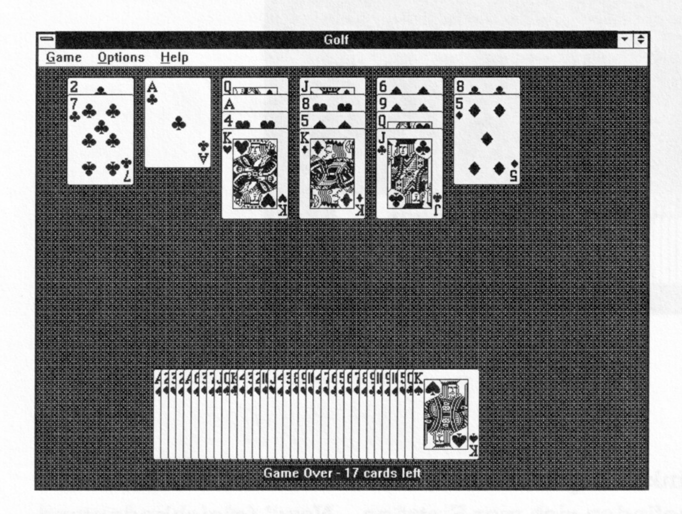
Bei diesem Bild kann in der Reihenfolge Karo 2, Herz 3, Pik 2 und Karo As angelegt werden.

Ist also ein König als letzte Karte vorhanden, oder kann man auch sonst keine Grundkarte an die Auslage legen, muß man die oberste verdeckte Karte des Stammes umdrehen und an die Auslage anlegen.



In diesem Fall kann keine Grundkarte mehr angelegt werden. Als nächster Zug wird eine Karte des Stamms umgedreht.

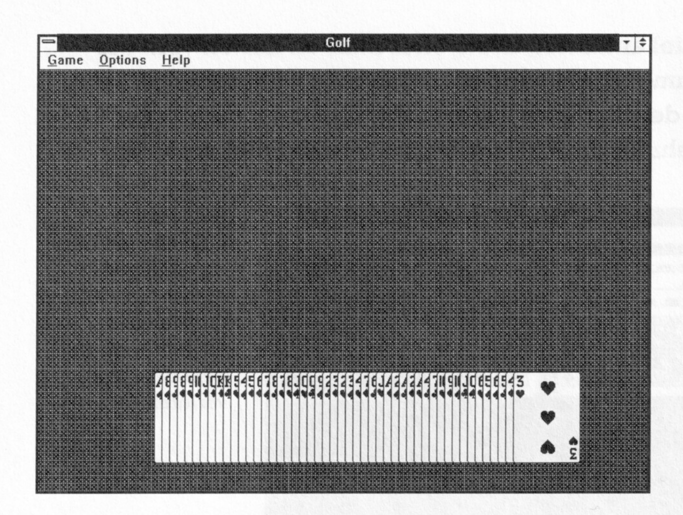
Je länger das Spiel andauert, desto öfter müssen Karten vom verdeckten Stapel umgedreht werden, damit man weiterspielen kann. Sind alle Karten des Stammes verbraucht, und kann man keine Grundkarten mehr an die Auslage legen, ist das Spiel verloren.



Wenn keine Grundkarten mehr zum Anlegen vorhanden sind und der Stamm aufgebraucht ist, geht das Spiel verloren.

Ziel des Spiels

Sie müssen nun versuchen, bei der Auswahl der Grundkarten so vorzugehen, daß Sie möglichst viele Karten an den offenen Stapel der Auslage anlegen können, ohne dazwischen eine neue Karte aus dem Stamm umdrehen zu müssen. Denn nur wenn alle sieben Reihen an der Auslage angelegt sind, haben Sie das Spiel gewonnen. Dies scheint zu Beginn reine Glücksache zu sein, in Golf steckt aber mehr Strategie, als es anfangs den Anschein hat.



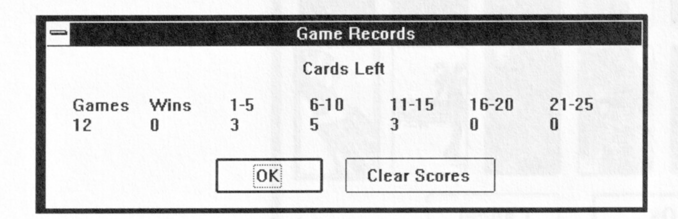
Liegen alle Karten in der Auslage, hat man das Spiel gewonnen.

Menüs

An der oberen linken Kopfleiste befinden sich drei Menüs. In dem Menü „Game“ befinden sich vier Einträge. „New“ (gleichbedeutend mit der Taste <F2>) startet ein neues Spiel. Durch Drücken der <Rücktaste> oder durch Anklicken des Menüpunktes „Backup“ wird der letzte Spielzug zurückgenommen. Durch wiederholtes Anklicken lassen sich so sämtliche Spielzüge bis zum Anfang zurückverfolgen. Diese Option kann man dazu verwenden, unterschiedliche Wege zum Ziel auszuprobieren.

Da man bei Golf viele Karten auf einmal im Auge behalten muß, ist diese Funktion eine gute Hilfe, wenn man sich anhand der „Trial and Error“-Methode durchs Spiel hangelt. Hat man sich verspielt, geht man einfach ein paar Schritte zurück und versucht einen anderen Weg.

Hinter dem Eintrag „Record..." finden Sie die Highscore-Liste. Da es bei Golf keine Punkte zu verteilen gibt, werden hier die übriggebliebenen Karten registriert. Sieben Einträge enthält die Liste, die sich wie folgt zusammensetzt:



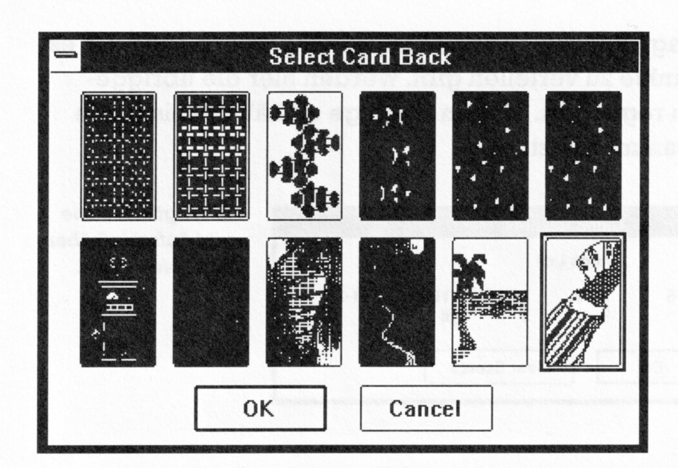
Die Highscoreliste gibt Aufschluß über den Spielverlauf.

„Games" gibt die Anzahl der gespielten Partien wieder. Unter „Wins" stehen die erfolgreichen Spiele. Die Zahlen unter den fünf nächsten Spalten geben Aufschluß darüber, wie oft eine Partie mit wie vielen Karten beendet wurde.

Eine 4 unter der Überschrift 6-10 bedeutet also, daß bei 4 Partien zwischen 6 und 10 Grundkarten übriggeblieben sind. Wer seine Bilanz zu negativ findet, kann sie mit einem Druck auf den „Clear Scores"-Button löschen.

Die letzte Zeile im Menü „Game" ist der Eintrag „Exit". Über ihn können Sie Golf verlassen und zu Windows zurückkehren.

„Options" heißt das zweite Menü, in dem Sie hinter dem ersten Eintrag „Deck..." die verschiedenen Deckblätter des Kartenspiels finden. Durch Anklicken eines entsprechenden Deckblattes wird dieses dann im Spiel verwendet.



Die zwölf möglichen Deckblätter von Golf

Wenn Sie den zweiten Eintrag „Messages“ mit einem Haken versehen, werden Kommentare bei nicht erlaubten Spielzügen eingeblendet.

Im Menüpunkt „Help“ befinden sich wie immer die Hilfetexte und die Copyright-Angabe.

Steuerung

Ebenso wie Cruel ist auch Golf komplett mausgesteuert, stellt aber die <Rücktaste> für die Undo-Funktion und <F2> zum Spielneustart zur Verfügung. Nach der Wahl des Deckblattes in dem Menü „Options“ und „Deck...“ beginnen Sie das Spiel mit dem Menüpunkt „Game“ gefolgt von „New“.

Mit der linken Maustaste können Karten, die an den offenen Stapel angelegt werden sollen, angeklickt werden. Es ist nicht notwendig,

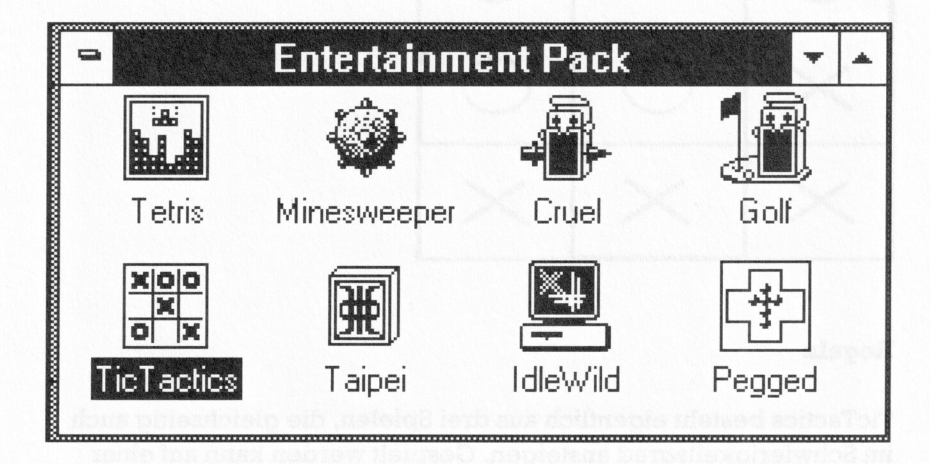
die Karte bis an seinen gedachten Platz zu führen. Müssen Sie eine Karte umdrehen, gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen können Sie mit der linken Taste auf den Stapel mit den verdeckten Karten klicken, zum anderen können Sie auch die rechte Maustaste benutzen. Egal wo sich der Mauspfeil gerade befindet, wenn die rechte Taste gedrückt wird, wird die nächste Karte des Stammes aufgedeckt.

Tips

Der König und das As sind die kritischen Karten. Da an einen König nicht angelegt werden kann, sollten Sie immer mindestens so viele Damen wie Könige in den geschuppten Reihen haben. Gleiches gilt für das As. Ein As können Sie lediglich an eine 2 anlegen, achten Sie also darauf, daß in den Grundkarten für jedes As eine 2 vorhanden ist.

Versuchen Sie, so lange Läufe wie möglich zu spielen, ohne daß Sie eine Karte aus dem Stamm umdrehen müssen. Je mehr Karten Sie in die Auslage spielen können, um so besser ist die Übersicht.

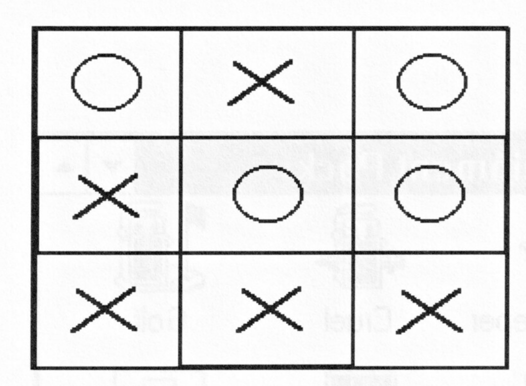
3.5 TicTactics



Einführung

TicTactics ist eine Variation des uralten Spiels Tic-Tac-Toe. Das Original ist weit verbreitet, da sich ein Spielfeld schnell zeichnen läßt und die Regeln leicht verständlich sind.

Speziell in Schulen findet man immer wieder die neun Kästchen von Tic-Tac-Toe auf Tischen und Bänken wieder. TicTactics ist nun die Erweiterung des Klassikers, der diesem logischen Spiel eine neue Dimension gibt.

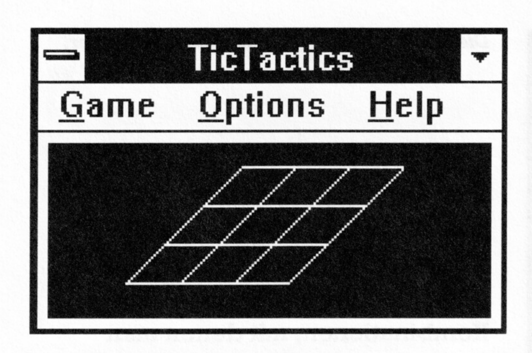


Das Original, tausendfach auf Papier gezeichnet

Regeln

TicTactics besteht eigentlich aus drei Spielen, die gleichzeitig auch im Schwierigkeitsgrad ansteigen. Gespielt werden kann auf einer Fläche von 3 x 3 Feldern, 3 x 3 x 3 Feldern oder gar auf 4 x 4 x 4 Feldern. Die Regeln sind für alle Variationen gleich. Abwechselnd können die Spieler (einen Spieler übernimmt der Computer) die einzelnen Felder mit Steinen besetzen. Dabei kann jedes beliebige, nicht schon besetzte Feld mit einem eigenen Stein belegt werden.

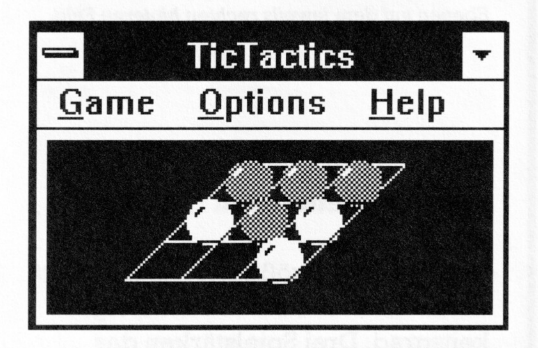
Zur Unterscheidung sind die eigenen Kugeln blau und die des Computers rot dargestellt (bei Verwendung eines monochromen Schirmes sind die eigenen Kugeln dunkler schraffiert als die des Computers).



Die Spielfläche bei 3 x 3

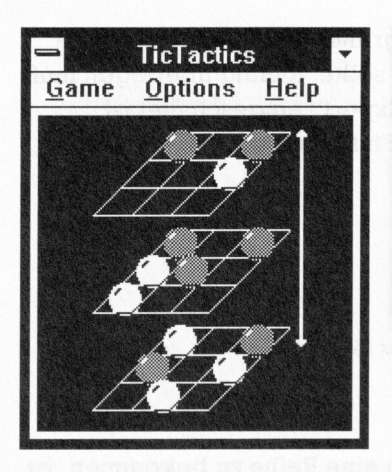
Ziel des Spiels

Wer es schafft, als erster drei Kugeln in eine Reihe zu bekommen, ist der Sieger. In der Variante 3 x 3 können sie sowohl senkrecht, waagerecht als auch diagonal liegen.



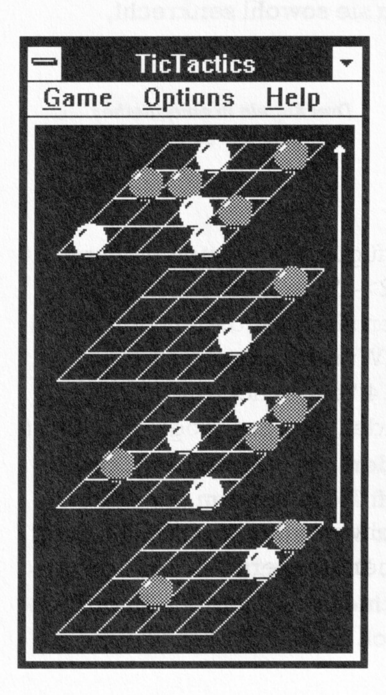
Drei Kugeln in einer Reihe bedeuten den Sieg.

Da es bei einem Spielfeld von 3 x 3 Feldern bei überlegtem Spiel keinen Sieger geben kann, hat Microsoft TicTactics um die dritte Dimension erweitert. In der Variante 3 x 3 x 3 sind drei Spielfelder à neun Felder untereinander angeordnet. Dies macht das Spiel erheblich komplizierter, da nun auch senkrechte und diagonale Anordnungen über mehrere Bretter hinaus möglich sind.



Dieser Sieg geht senkrecht über drei Bretter.

Vier Kugeln in einer Reihe sind notwendig, um die schwierigste Variante mit 4 x 4 x 4 Feldern zu gewinnen. Es gibt mehr als 70 Kombinationen, mit denen man erfolgreich sein kann. Dies erfordert einiges an Konzentration, damit man nicht den Überblick verliert.



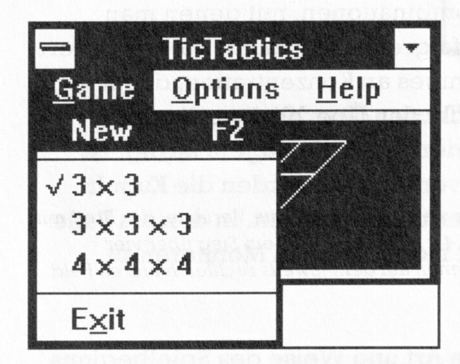
Die weitaus schwierigste Variante, das Brett mit 4 x 4 x 4 Feldern. Hier ein Sieg über vier Ebenen auf dem jeweils rechten hinteren Feld.

Schwierigkeitsstufen

Nicht nur die Größe der Spielfläche nimmt Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad. Drei Spielstärken des Computergegners stehen des weiteren zur Auswahl. Wählt man die Stufe „Beginner", so übersieht der Computer auch die offensichtlichsten Gefahren. Eine größere Herausforderung ist da schon die Stufe

„Intermediate“, die aber ebenfalls aufgrund fehlender Spielstärke nur als Zwischenstufe gesehen werden sollte. Richtig überlegen muß man dagegen, wenn die Spielstärke „Expert“ eingeschaltet ist. Speziell bei 4 x 4 x 4 Punkten ist diese Stufe eine echte Herausforderung.

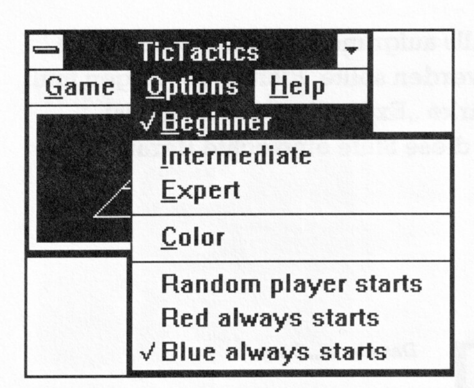
Menüs



Das Menü „Game“

Drei Menüs stehen dem Spieler zur Verfügung. Im ersten Menüpunkt „New“ wird das Spiel gestartet (die <F2>-Taste kann ebenfalls verwendet werden). Des weiteren finden sich hier die Einstellungen für die Größe des Spielbrettes. Je nach Wunsch können hier die Bretter „3 x 3“, „3 x 3 x 3“ oder „4 x 4 x 4“ angeklickt werden. Mit dem Eintrag „Exit“ wird das Spiel beendet, und das Programm kehrt zur Windowsoberfläche zurück.

Im zweiten Menü „Options“ kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden. Die drei Einstellungen „Beginner“, „Intermediate“ und „Expert“ sind vorhanden.

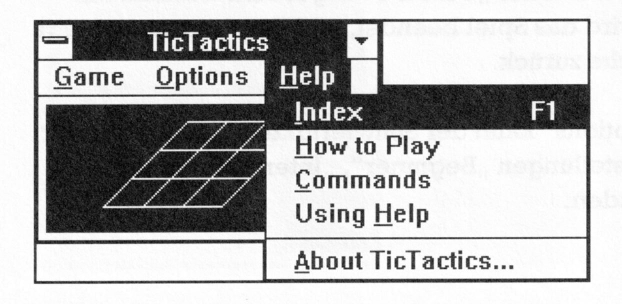


Das Menü „Options“

Mit dem Eintrag „Color“ kann TicTactics dem Monitor angepaßt werden. Wird dieser Eintrag aktiviert, sind die Kugeln farbig. Ist kein Haken an dieser Einstellung vorhanden, werden die Kugeln durch Schraffierungen voneinander unterschieden. In diesem Falle ist TicTactics auch problemlos mit monochromen Monitoren zu spielen.

Die letzten drei Einträge legen die Art und Weise des Spielbeginns fest. Man kann sowohl den Computer beginnen lassen („Red always starts“), als auch immer selber anfangen („Blue always starts“). Wer die Chancen verteilen will, kann einen Zufallsgenerator die Farbe des Starters auswählen lassen („Random player starts“).

Das Menü „Help“



Im letzten Menüpunkt „Help“ finden sich die Hilfe-Texte, an die man sich wenden kann, wenn man nicht weiter kommt.

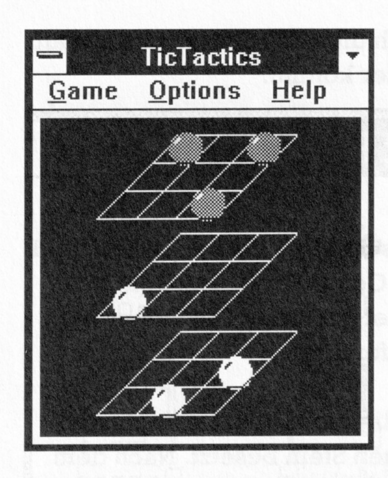
Steuerung

Als erstes im Menü „Game“ das gewünschte Spielfeld anklicken und im Menü „Options“ die Spielstärke des Computers einstellen. Über „Game“ „New“ oder <F2> wird das Spiel gestartet. Die Steuerung während des Spiels ist einfach und komfortabel.

Lediglich das gewünschte Feld mit der linken Maustaste anklicken und schon wird das Feld von dem eigenen Stein besetzt. Nach dem Computerzug kann der Spieler sich für das nächste Feld entscheiden. Hat einer der Spieler eine Reihe gelegt und das Spiel gewonnen, fangen die Kugeln der Reihe an zu blinken, und ein neues Spiel kann gestartet werden.

Tips

Um einen starken Gegner zu schlagen, müssen Sie einen sogenannten Split aufbauen. Ein Split ist eine Konstellation, die zwei Möglichkeiten bietet, die dritte (bzw. vierte) Kugel beim nächsten Spielzug zu legen. Egal, wohin der Gegner seine nächste Kugel legt, mit dem nächsten Zug sind Sie der Sieger.



Ein klassischer Split. Die dunklen Kugeln in der obersten Ebene sind so aufgebaut, daß der Spieler mit den hellen Kugeln seine Niederlage nicht mehr abwenden kann.

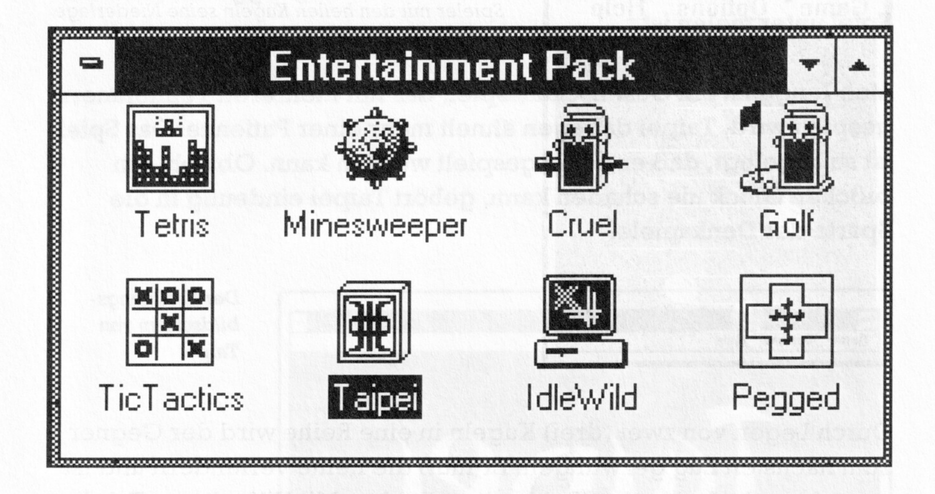
Durch Legen von zwei (drei) Kugeln in eine Reihe wird der Gegner zum nächsten Zug gezwungen. Er muß die Reihe verhindern und ist so nicht mehr frei in der Wahl seines Feldes. Mit Hilfe dieser Taktik kann man versuchen, einen Split aufzubauen.

Bei 3 x 3 Feldern kann es bei überlegtem Spiel keinen Sieger geben.

Bei 3 x 3 x 3 Feldern gewinnt, eine entsprechende Spielstärke vorausgesetzt, immer der Beginner.

Bei 4 x 4 x 4 Feldern hat zwar der Beginner einen Vorteil, nichtsdestotrotz hat auch der zweite Spieler eine Chance zu gewinnen.

3.6 Taipei



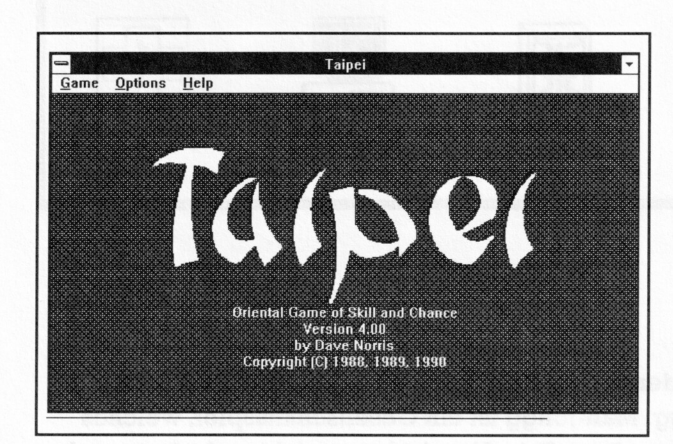
Einführung

Taipei ist die moderne Umsetzung des alten chinesischen Brettspieles Mah-Jongg. Mah-Jongg ist ein Gesellschaftsspiel, welches schon Jahrhunderte alt ist. Sein Alter ist heute nicht mehr festzustellen, aber es wird behauptet, daß es in China schon zu Zeiten der ersten Dynastie, vor 4000 Jahren, von Königen und höher gestellten Kasten gespielt wurde. Sicher hingegen ist, daß das Mah-Jongg-Spiel seit dem 15ten Jahrhundert, zur Zeit der Ming-Dynastie, dem gesamten chinesischen Volk zugänglich war und sich im Laufe der Zeit zum Nationalspiel entwickelte.

Anfang dieses Jahrhunderts gelangte Mah-Jongg über den Umweg Amerika nach Europa. Speziell in den zwanziger Jahren herrschte ein regelrechtes Mah-Jongg-Fieber. Eine eigene Industrie rund um

das Spiel entstand. Doch wie alles war auch die Leidenschaft für dieses Spiel von begrenzter Dauer, so daß Mah-Jongg heute nur ein Spiel unter vielen ist.

Mah-Jongg ist ein Gesellschaftsspiel, das mit mehreren Teilnehmern gespielt wird, Taipei dagegen ähnelt mehr einer Patience. Das Spiel ist so angelegt, daß es allein gespielt werden kann. Obwohl ein bißchen Glück nie schaden kann, gehört Taipei eindeutig in die Sparte der Denkspiele.



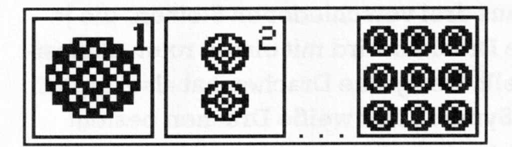
Der Eröffnungs-bildschirm von Taipei

Regeln

Die Spielsteine von Taipei sind dem Mah-Jongg entnommen.

Ein kompletter Satz von Steinen besteht aus 144 Ziegeln, die auf der Vorderseite mit verschiedenen Motiven bemalt sind. 108 Ziegel bilden die Grundfarbe des Mah-Jongg-Spiels.

Die Kreisgruppe besteht aus 36 Ziegeln. Je vier Ziegel sind mit einem bis neun Kreisen bemalt. Um das Erkennen zu erleichtern, sind an einigen Steinen arabische Zahlen hinzugefügt worden.



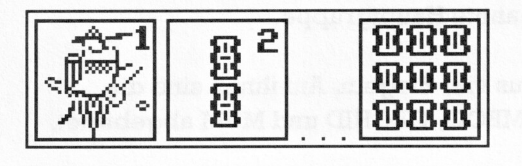
Die Kreisgruppe

Die Zahlengruppe besteht ebenfalls aus 36 Ziegeln. Die Zahlen von eins bis neun sind in Chinesisch aufgezeichnet. Jede Zahl ist viermal vorhanden. Für Nichtchinesen sind bei der Zahlengruppe auch arabische Zeichen auf den Steinen hinzugefügt worden.



Die Zahlengruppe

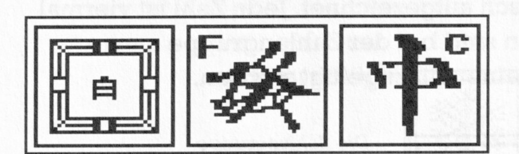
Die Bambusgruppe zeigt die Zahlen von eins bis neun in stilisierten Bambusstäben an. Da jede Zahl ebenfalls viermal vorhanden ist, besteht die Gruppe aus 36 Steinen oder Ziegeln. Arabische Zahlen machen bei der Bambusgruppe das Abzählen überflüssig. Auf dem ersten Ziegel ist übrigens der Hanfsperling abgebildet, der dem Spiel seinen Namen gab (die deutsche Übersetzung von Mah-Jongg ist Hanfsperling).



Die Bambusgruppe

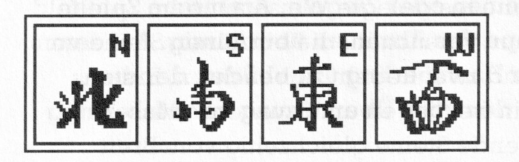
Weitere 28 Ziegel bilden die Trumpffarbe. Trumpffarbe bedeutet aber nicht, daß diese Ziegel einen besonderen Wert haben, es ist lediglich die übernommene Bezeichnung.

Die Drachengruppe besteht aus drei verschiedenen Steinen, die je viermal vorkommen. Der rote Drachen wird mit einem roten chinesischen Schriftzeichen dargestellt. Der grüne Drachen hat also folglich ein grünes Schriftzeichen als Symbol. Der weiße Drachen besteht aus einem kleinen, eingerahmten Schriftzeichen. Damit besteht die Drachengruppe aus 12 Ziegeln.



Die Drachengruppe

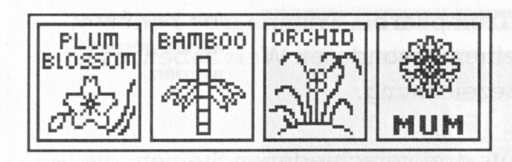
Die Windgruppe besteht aus je vier Steinen für jede Windrichtung, also aus 16 Steinen. Neben dem chinesischen Schriftzeichen tragen sie die Anfangsbuchstaben der Windrichtungen in englischer Sprache. S für South (Süden), E für East (Osten), N für North (Norden) und W für West (Westen).



Die Windgruppe

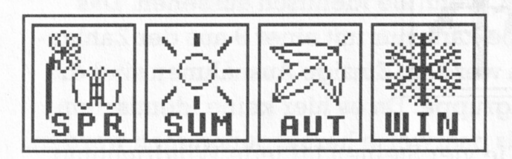
Acht Ziegel bilden die sogenannte Hauptgruppe.

Die Blumengruppe besteht aus vier Ziegeln. Auf ihnen sind die Blumen PLUM BLOSSOM, BAMBOO, ORCHID und MUM abgebildet.



Die Blumengruppe

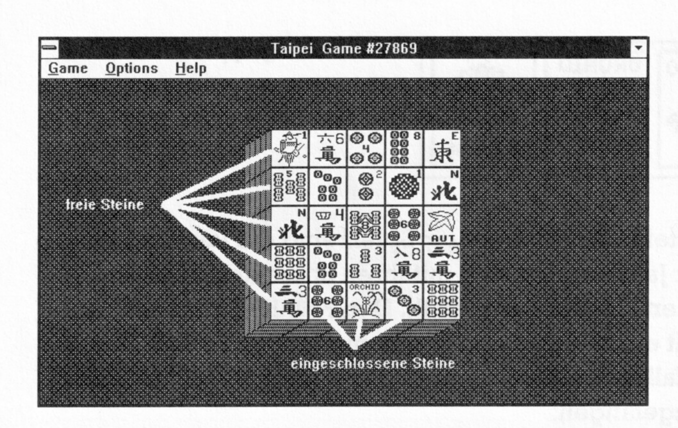
Die letzten vier Steine des Mah-Jongg-Spiels sind die Jahreszeiten-gruppe. Alle vier Jahreszeiten sind mit ihren charakteristischen Merkmalen auf den Ziegeln dargestellt. Den Frühling ziert ein Schmetterling mit einer Blume und den Sommer eine Sonne. Den Herbst stellt ein fallendes Blatt dar, und der Winter wurde mit einer Schneeflocke eingefangen.



Die Jahreszeiten

Die Programmierer haben sich bei der Gestaltung der Ziegel eng an die bei Mah-Jongg verwendeten Steine gehalten. Ihre ganze Pracht kommt natürlich nur auf einem Farb-Monitor voll zur Geltung.

Alle 144 Steine werden auf eine festgelegte Weise auf dem Spielfeld gestapelt. Der Spieler muß nun versuchen, die einzelnen Steine vom Stapel zu entfernen. Dabei sind zwei Regeln zu beachten. Erstens muß ein zu entfernender Stein frei liegen und zweitens müssen immer zwei zueinander passende Steine gleichzeitig vom Brett genommen werden. Ein Stein liegt dann frei, wenn unmittelbar links oder rechts von ihm kein Stein auf gleicher Höhe liegt. Wird ein Stein ganz oder teilweise von einem anderen bedeckt, kann er ebenfalls nicht gespielt werden.



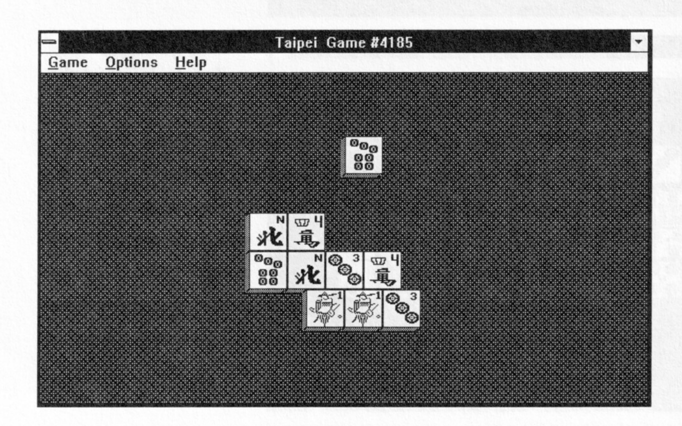
Nur freie Steine dürfen gespielt werden.

Zwei Steine passen zusammen, wenn sie identisch aussehen. Das heißt, eine 9 der Zahlengruppe kann nur mit einer 9 aus der Zahlengruppe vom Brett genommen werden. Einzige Ausnahmen sind die Jahreszeiten- und die Blumengruppe. Da es hier keine identischen Steine gibt, können sie jeweils paarweise herausgenommen werden. Zum Beispiel der Sommer mit dem Winter oder die MUM mit dem Plum Blossom.

Es gibt also für jeden Spielstein zwei passende Pärchen, die aber nicht festgelegt sind. Bleiben wir bei dem Beispiel mit der 9 aus der Zahlengruppe. Haben wir eine freie 9 entdeckt, müssen irgendwo auf dem Spielfeld noch drei weitere 9en vorhanden sein. Jede dieser weiteren 9en würde zu der ersten 9 passen. Haben wir uns für eine entschieden, weil vielleicht gerade nur diese frei war, so bleiben zwei 9en auf dem Brett zurück. Und hier liegt die Schwierigkeit von Taipei. Es kann sein, daß das zweite Paar nicht mehr spielbar ist. Wenn z.B. die zwei übriggebliebenen 9en übereinander liegen, blockieren sie sich gegenseitig. Wir hätten also nicht das erste Pärchen vom Brett nehmen dürfen, sondern mit den vier vorhandenen Steinen eine andere Konstellation wählen müssen. Bei 144 Steinen ist es dabei gar nicht so einfach, den Überblick zu behalten.

Ziel des Spiels

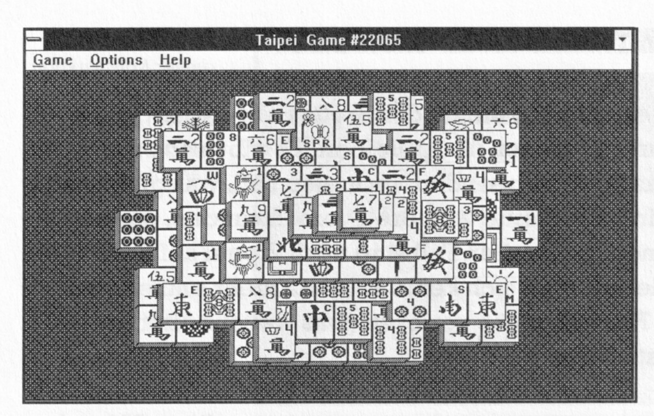
Ziel des Spiels ist es, alle 144 Steine des Brettes abzubauen, ohne daß ein oder mehrere Pärchen übrigbleiben. Es gibt also zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Im ersten Fall, was gleichzeitig der Idealfall ist, sind alle Steine vom Brett verschwunden, dann haben Sie gewonnen. Im zweiten Fall sind noch Ziegel auf der Spielfläche verblieben, weil sich keine Pärchen mehr entnehmen lassen; in diesem Fall haben Sie verloren (was weitaus öfter vorkommt als der erste Fall).



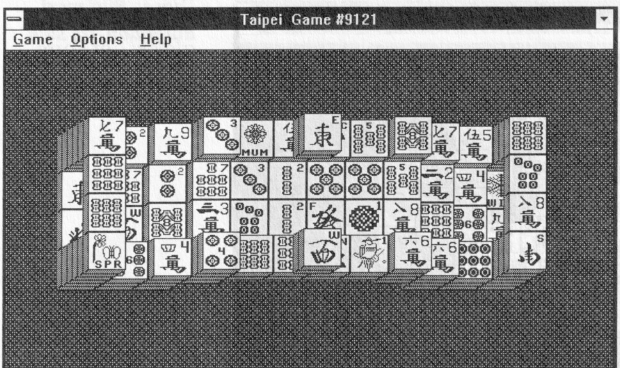
Dieses Bild wird aufgehen, da sich die restlichen Steine nicht gegenseitig blockieren.

Schwierigkeitsstufen

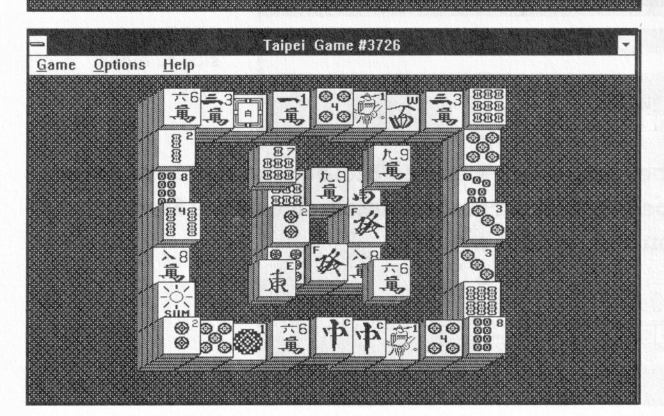
Damit der Reiz über lange Zeit erhalten bleibt, sind mehrere Arten, die Ziegel zu stapeln, wählbar. Sieben unterschiedliche Startpositionen können ausgewählt werden.



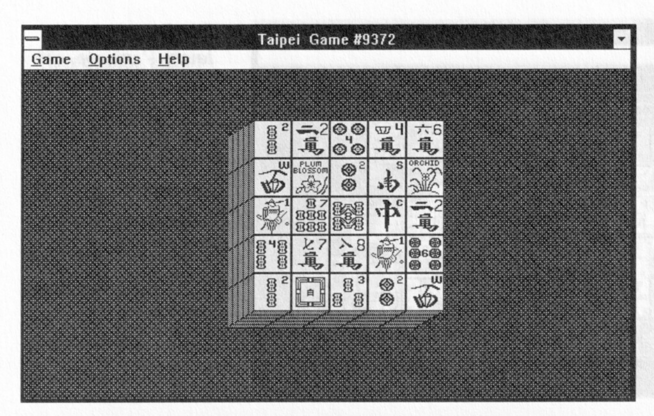
Nur weil dieser Modus „Standard" heißt, soll das nicht bedeuten, daß er besonders einfach ist. Er wird halt standardmäßig beim Start von Taipei geladen.



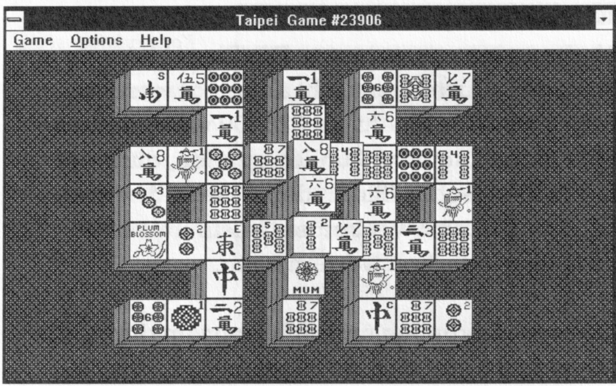
Eine gewagte Konstruktion ist die Anordnung der Ziegel zu einer Brücke.



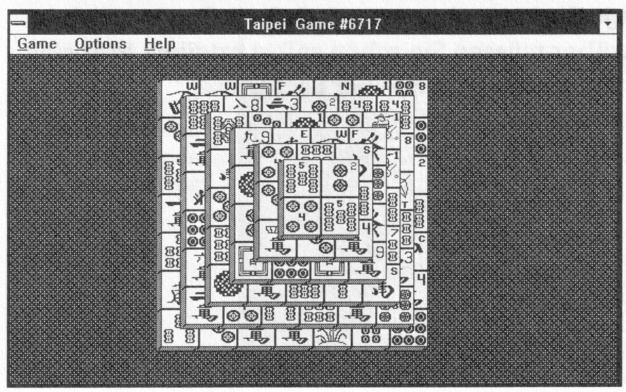
Die 144 Steine des Spiels symbolisieren eine Burg. Systematisch müssen ihre Mauern abgetragen werden.



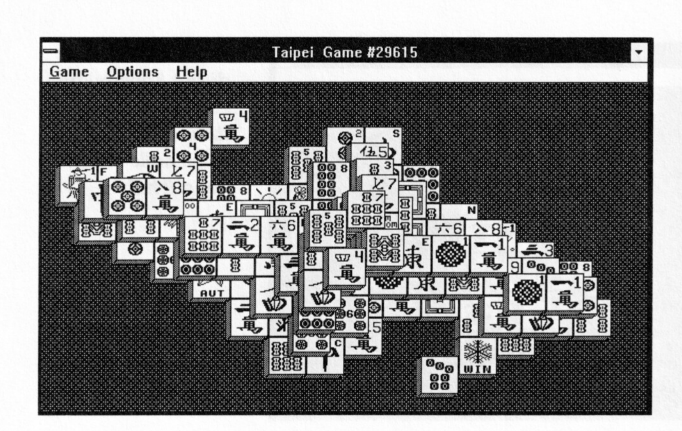
Rubik stand bei dieser Konstruktion Pate. Er wird an diesem Würfel seine helle Freude gehabt haben.



Dieses Spielbrett gleicht der Form einer mysteriösen Rune.



144 Ziegel türmen sich zu einer Pyramide auf.

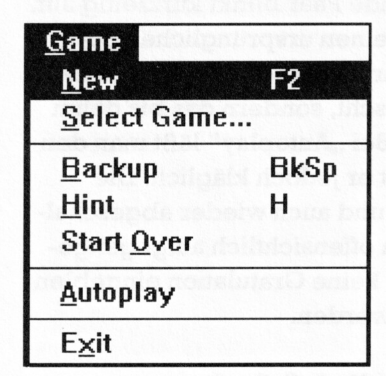


Die Spirale ist die letzte Variante, die dem Spieler zur Verfügung steht.

Alle Startpositionen haben eines gemeinsam. Die Ziegel können auf mehr als 32000 verschiedene Arten gemischt abgelegt werden. Insgesamt verfügt Taipei also über mehr als 225000 verschiedene Spiele. Selbst wenn Sie jeden Tag acht Stunden spielen, dürfte es Jahre dauern, bis Sie ein identisches Bild finden. Alle Bilder sind durchnumeriert, so daß zu Übungszwecken ein bestimmtes Bild ausgewählt und mehrmals wiederholt werden kann.

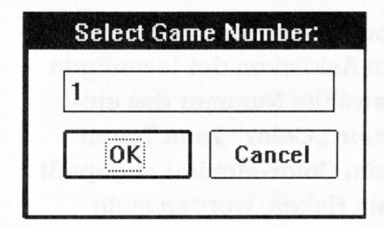
Sie können auch ganz vorne beginnen und sich langsam durch alle Bretter spielen. Für Denkfaule gibt es eine Hilfefunktion, die den nächsten Zug anzeigt. Sie zeigt aber nur an, daß ein Zug möglich ist, ob er richtig ist, darüber müssen Sie schon selbst urteilen. Wer sich zu sehr auf sie verläßt, landet bald in einer Sackgasse.

Menüs



Das Menü „Game“

Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten von Taipei werden über 3 Menüs gesteuert. Der erste Eintrag des „Game“ Menüs ist die Funktion „New“ - mit ihr wird ein Spiel gestartet. Über „Select Game...“ kann eine von über 32000 Figuren des aktiven Brettes direkt angewählt werden. Nach dem Anklicken des Eintrages erscheint eine Dialogbox, in der man nur noch die entsprechende Zahl der gewünschten Figur eintragen muß. Nach dem Bestätigen durch Anklicken des OK-Buttons baut Taipei das der Zahl entsprechende gemischte Brett neu auf.



In dieser Box können Sie gezielt Bretter anwählen.

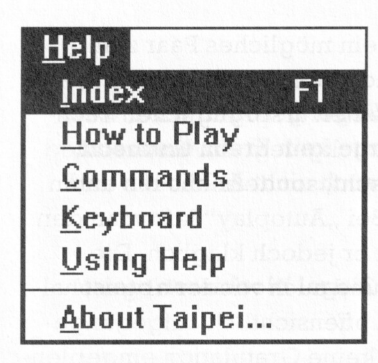
Mit „Backup“ lassen sich einzelne - oder durch wiederholtes Anwählen auch mehrere - Züge zurücknehmen. Dies ist sehr hilfreich, wenn man mal wieder die falschen Pärchen zusammengestellt hat.

„Hint“ ist die Funktion, die dem Spieler ein mögliches Paar zum Weiterspielen anzeigt. Das entsprechende Paar blinkt kurzzeitig auf. Mit „Start Over“ setzt man das Brett in seinen ursprünglichen Zustand zurück, d. h. die Steine werden zurückgelegt. Im Unterschied zu „New“ werden die Ziegel nicht gemischt, sondern das bis dahin gespielte Brett wird wieder aufgebaut. Bei „Autoplay“ läßt man den Computer ein Bild lösen, meist scheitert er jedoch kläglich. Die Automatik kann jederzeit eingeschaltet und auch wieder abgeschaltet werden. Läßt man den Computer ein offensichtlich aufgegangenes Bild zu Ende spielen, wird am Ende keine Gratulation eingeblendet. Über „Exit“ kann Taipei verlassen werden.

Options	
Layout	Standard
Color	Bridge
√ Messages	Castle
	Cube
	Glyph
	Pyramid
	Spiral

Das Menü „Options“

Hinter dem Menüpunkt „Options“ „Layout“ verbergen sich die sieben verschiedenen Bretter. Nach dem Anklicken der jeweiligen Bezeichnung baut Taipei eine zufällig gewählte Nummer des entsprechenden Brettes auf. Über die Funktion „Color“ kann Taipei sowohl einem Monochrom- als auch einem Color-Monitor angepaßt werden. Befindet sich vor „Messages“ ein Haken, werden nicht durchführbare Spielzüge kommentiert.



Das Menü „Help“

Die umfangreichen Hilfetexte von Taipei befinden sich hinter dem Menüpunkt „Help“.

Steuerung

Ohne Maus läßt sich Taipei nicht spielen. Die ausgewählten Steine eines Pärchens müssen mit der linken Taste angeklickt werden, dann verschwinden sie automatisch. Die rechte Taste hat keine Funktion.

Eine paar Tasten sind dennoch belegt. Sie erleichtern die Handhabung, da ein Öffnen der Menüs bei ihrer Anwahl entfällt.

<Rücktaste>	nimmt den letzten Zug zurück
<H>	wie „Hint“, zeigt einen möglichen Zug an; durch wiederholtes Drücken können auch mehrere Züge angezeigt werden
<F1>	öffnet den Hilfe-Index
<F2>	startet ein neues Spiel

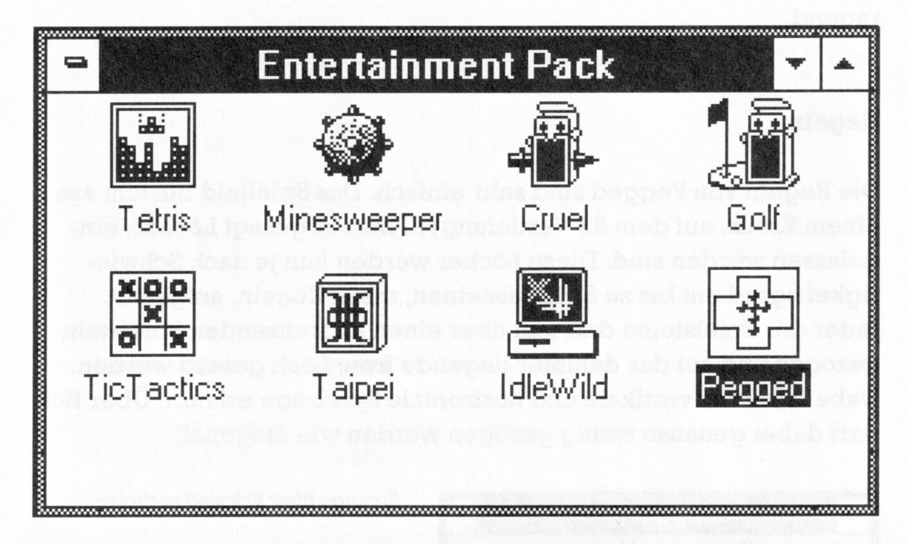
Tips

Wenn der Mauspfeil über einen freien Ziegel gezogen wird, wechselt er seine Form zu einem Kreuz. Solange kein Kreuz erscheint, können sie den entsprechenden Ziegel auch nicht Anklicken und vom Brett nehmen.

Beginnen Sie immer außen, denn diese Ziegel blockieren meist mehr als einen Stein.

Falls Sie vier identische Steine frei liegen sehen, sollten Sie sie direkt vom Brett nehmen.

3.7 Pegged



Pegged ist im Deutschen Sprachraum mehr bekannt unter dem Namen Solitaire. Wegen der Namensverwandtschaft mit dem bei Windows 3.0 mitgelieferten Kartenspiel wollen wir aber bei der Bezeichnung Pegged bleiben.

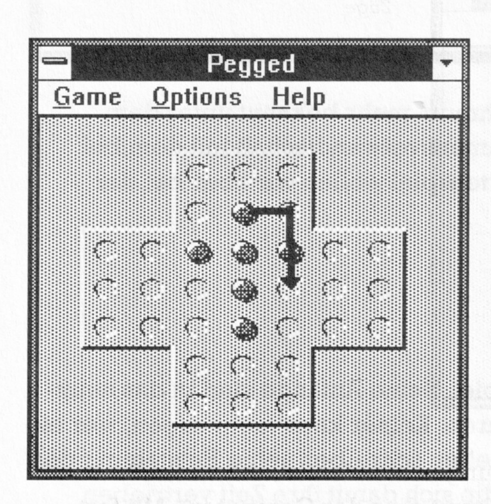
Einführung

Pegged ist ein logisches Brettspiel. Seine Anfänge sind in das neunzehnte Jahrhundert zurückzuführen. Keiner kann mehr sagen, wer es erfunden hat, aber mehrere Quellen schreiben seine Entstehung den Gefangenen in der Bastille zu, die sich damit ihre Zeit vertrieben haben sollen. Im neunzehnten Jahrhundert war das Spiel in ganz Europa unter dem Namen „Peg Solitaire“ bekannt. Es wurde mit beweglichen Kugeln auf einem hölzernen Brett gespielt. Bis heute

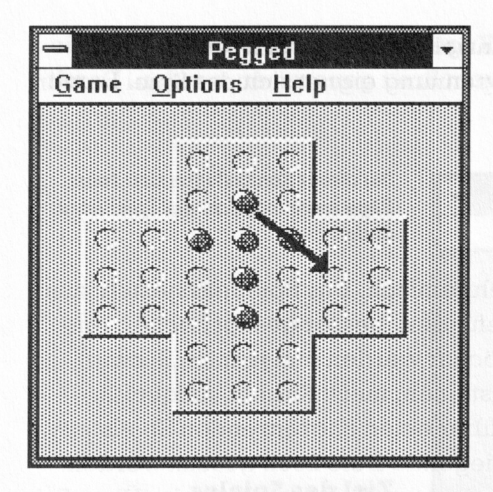
hat Pegged nichts von seiner Anziehungskraft verloren. Für den Zeitvertreib oder auch zur Entspannung eignet sich das Spiel hervorragend.

Regeln

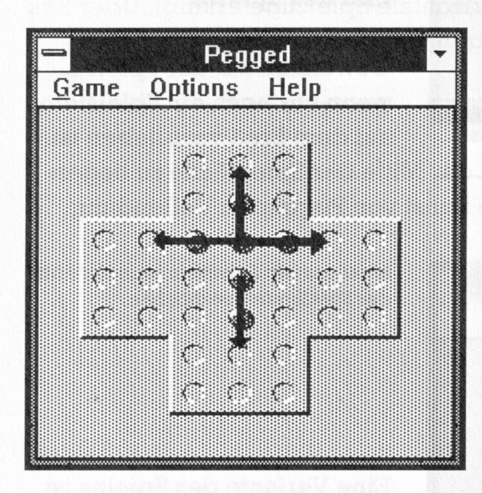
Die Regeln von Pegged sind sehr einfach. Das Spielfeld besteht aus einem Kreuz, auf dem 33 Vertiefungen, besser gesagt Löcher, eingelassen worden sind. Diese Löcher werden nun je nach Schwierigkeitsgrad mit bis zu 32 Spielsteinen, meist Kugeln, aufgefüllt. Jeder der Spielsteine darf nun über einen angrenzenden Spielstein gezogen und auf das dahinter liegende freie Loch gesetzt werden. Dabei sind nur vertikale und horizontale Spielzüge erlaubt. Über Eck darf dabei genauso wenig gezogen werden wie diagonal.



Sprünge über Eck sind verboten.



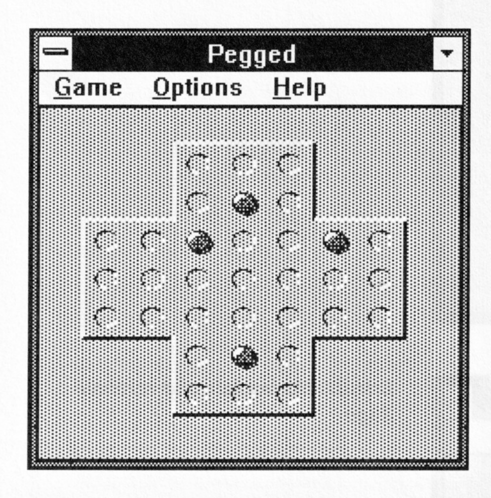
Diagonale Züge sind nicht erlaubt.



Erlaubt: Horizontale und vertikale Züge

Der Spielstein, über den gesprungen worden ist, wird vom Brett genommen (bei Pegged übernimmt dies der Computer). Mit fortschreitender Spieldauer sind also immer weniger Kugeln auf dem Brett vorhanden und es wird immer schwieriger, die Sprünge so auszuführen, daß die gezogene Kugel neben einer weiteren Kugel

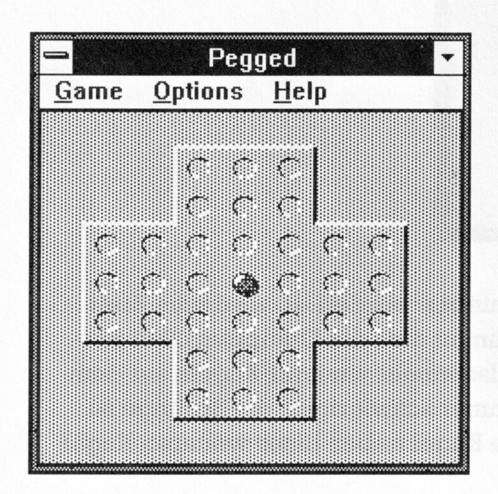
zum liegen kommt. Wenn eine Kugel isoliert liegen bleibt, kann sie nicht mehr übersprungen und vom Brett genommen werden. Damit geht das Spiel verloren.



Bei dieser Konstellation sind keine Züge mehr möglich, das Spiel ist zu Ende.

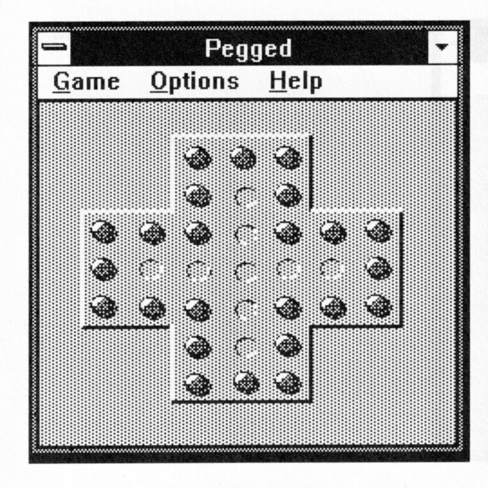
Ziel des Spieles

Gewonnen hat der Spieler, wenn nur noch ein Spielstein auf dem Brett verblieben ist. Ist dieser letzte Spielstein gar in der Mitte der Spielfläche zu liegen gekommen, beherrscht man die Kunst von Pegged in Vollendung.

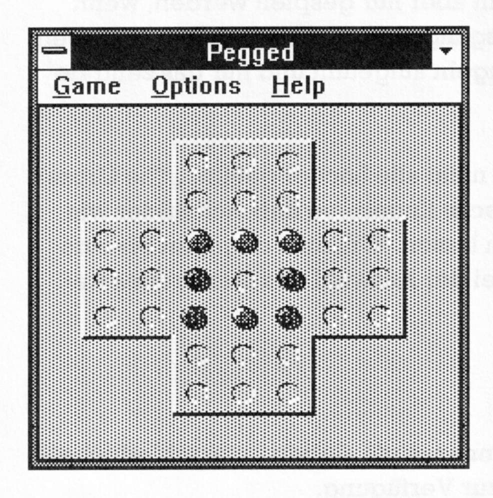


Ideal, nur ein Spielstein ist in der Mitte des Spielbrettes verblieben.

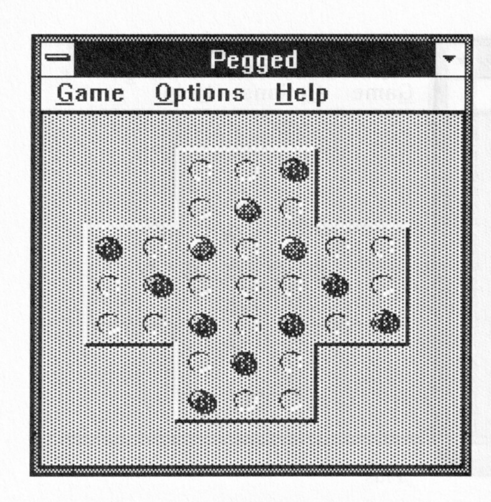
Eine Variante des Spieles ist es, nicht bis zum letzten Stein zu spielen, sondern eine vorgegebene Figur zu erreichen. Folgende Figuren sind denkbar:



„The wall", die Mauer; alle Außenfelder sind mit Steinen belegt.



„The square", das Quadrat; acht Steine im inneren Kreis des Brettes bleiben übrig.



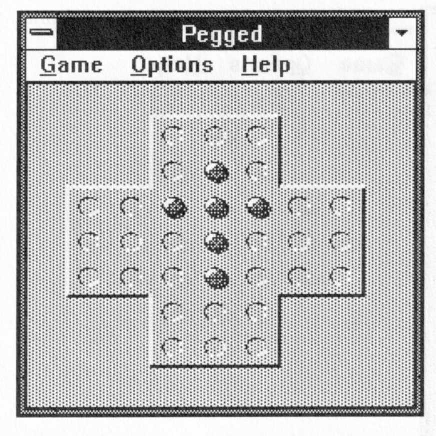
„The pinwheel", das Rad; zwölf Steine stilisieren ein Rad.

Diese Version von Pegged kann aber nur gespielt werden, wenn man den Level Solitaire als Ausgangsposition gewählt hat. In diesem Level werden 32 Löcher mit Kugeln aufgefüllt und nur das zentrale Loch bleibt frei.

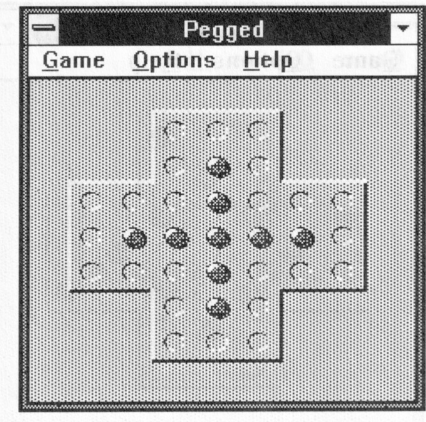
In den anderen Levels werden nicht alle Löcher gefüllt. „The Cross" zum Beispiel besteht nur aus sechs Kugeln, so daß sich Bilder wie „The Wall" gar nicht darstellen lassen. Will man dagegen bis zum letzten Stein spielen, ist man bei der Auswahl des Startbrettes frei.

Schwierigkeitsstufen

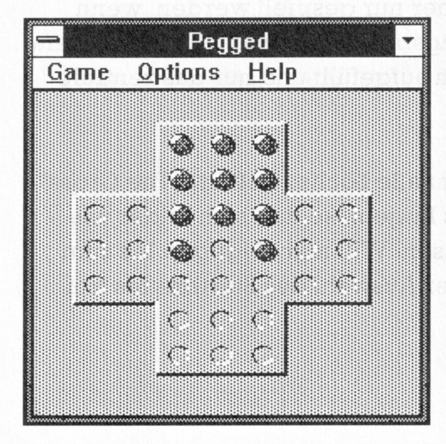
Dem Spieler stehen je nach Könnensstufe sieben unterschiedliche Aufstellungen der Spielsteine zur Verfügung.



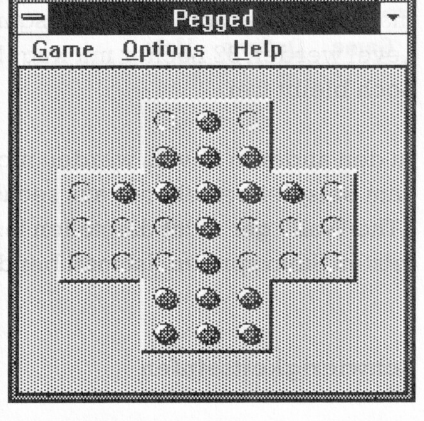
„Cross"



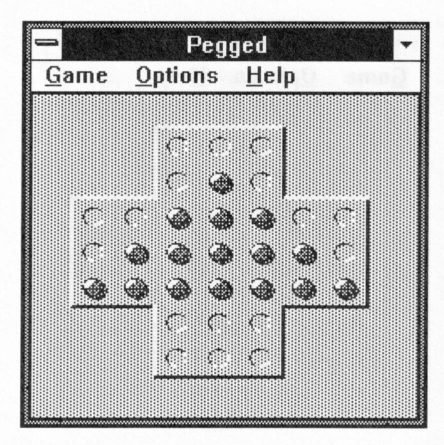
„Plus"



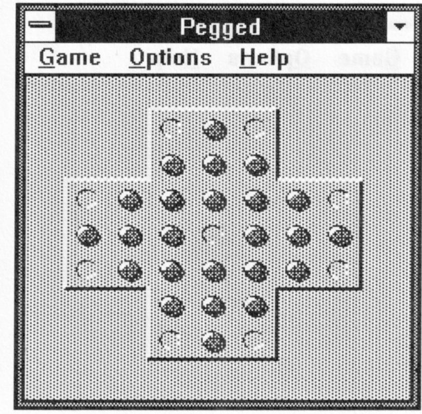
„Fireplace"



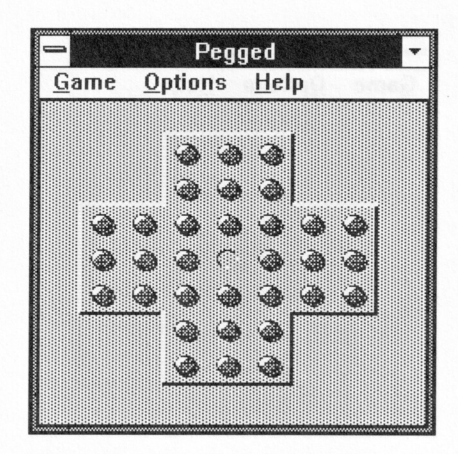
„Up Arrow"



„Pyramid“



„Diamond“

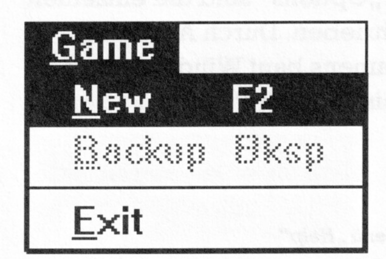


„Solitaire“



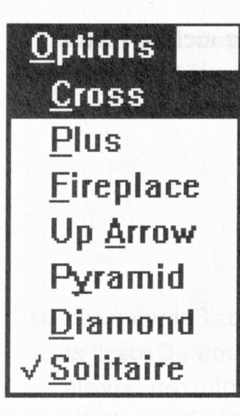
Grundsätzlich kann man sagen, je mehr Spielsteine sich auf dem Brett befinden, desto schwieriger ist die Aufgabe zu lösen. Von Brett zu Brett steigt also bei den angezeigten Spielpositionen der Schwierigkeitsgrad.

Menüs



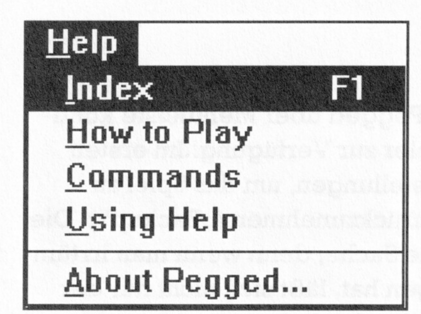
Das Menü „Game“

Wie bei Windows üblich, wird auch Pegged über Menüleiste konfiguriert. Drei Menüs stehen dem Spieler zur Verfügung. Im ersten Menü „Game“ befinden sich die Einstellungen, um das Spiel zu starten („New“) und um einen Zug zurückzunehmen („Backup“). Die Funktion „Backup“ ist eine praktische Sache, denn wenn man irrtümlich einen falschen Weg eingeschlagen hat, läßt sich nicht nur der letzte Zug zurücknehmen, man kann durch wiederholtes Anwählen dieser Option das gesamte Spiel bis hin zum Anfang rekonstruieren. Es ist übrigens nicht notwendig, permanent mit der Maus das Menü „Game“ aufzuziehen und die Funktion „Backup“ anzuklicken, mit der <Rücktaste> kann der gleiche Effekt erzielt werden.



Das Menü „Options“

Im zweiten Menü „Options“ sind die einzelnen Startbretter beschrieben. Durch Anklicken des jeweiligen Namens baut Windows die Bretter „Cross“ bis „Solitaire“ auf.



Das Menü „Help“

Im letzten Menüpunkt „Help“ befinden sich die Hilfetexte in englischer Sprache.

Steuerung

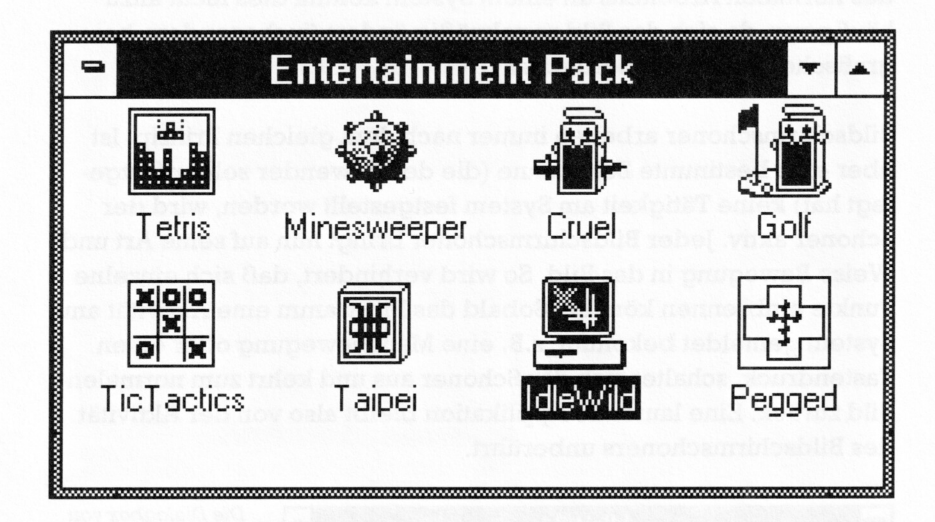
Die Bedienung der Steine auf dem Brett ist einfach zu handhaben. Mit dem Pfeil wird der gewünschte Stein anvisiert und durch Drükken der linken Maustaste aufgenommen. Dann wird der Stein über einen benachbarten gezogen und hinter ihm auf das leere Feld durch Lösen der Maustaste abgelassen. Der übersprungene Stein verschwindet automatisch.

Nicht erlaubte Spielzüge werden vom Computer ignoriert, d.h. er führt sie nicht aus und legt den Spielstein wieder an seinem ursprünglichen Ort ab. Nicht erwünschte Spielzüge können mit der <Rücktaste> widerrufen werden.

Tips

Der Menüpunkt „Options" ist so aufgebaut, daß der Schwierigkeitsgrad von Brett zu Brett ansteigt. Es empfiehlt sich, mit „Cross" zu beginnen, bevor man sich Stück für Stück an die höheren Levels heranwagt. Nur gute und geübte Spieler werden das Brett „Solitaire" lösen. Wenn der letzte Stein dabei im Mittelfeld verbleibt, sind Sie ein wahrer Meister.

3.8 IdleWild



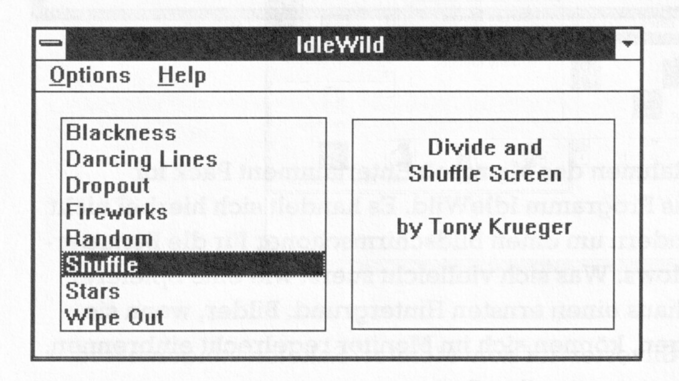
Einführung

Etwas aus dem Rahmen des Microsoft Entertainment Pack for Windows fällt das Programm IdleWild. Es handelt sich hierbei nicht um ein Spiel, sondern um einen Bildschirmschoner für die Benutzeroberfläche Windows. Was sich vielleicht zuerst wie eine Spielerei anhört, hat durchaus einen ernsten Hintergrund. Bilder, wenn sie sich nicht bewegen, können sich im Monitor regelrecht einbrennen.

Arbeiten Sie z.B. regelmäßig mit Windows und lassen, wenn Sie ihr System verlassen, den Monitor brennen, kann es sein, daß nach einer längeren Zeitspanne die Maske des Bildes auch bei ausgeschaltetem Monitor zu erkennen ist. Das liegt daran, daß die einzelnen Punkte des Monitors durch Phosphor zum Leuchten gebracht werden. Eine weitere technische Erklärung soll hier nicht folgen, Tatsache ist jedenfalls, wann immer ein Punkt über lange Zeit leuch-

tet, hinterläßt dies Spuren auf der Bildschirmoberfläche. Während des normalen Arbeitens an einem System kommt dies nicht allzu häufig vor, da sich das Bild regelmäßig ändert (insbesondere bei grafischen Benutzeroberflächen).

Bildschirmschoner arbeiten immer nach dem gleichen Prinzip. Ist über eine bestimmte Zeitspanne (die der Anwender selber festgelegt hat) keine Tätigkeit am System festgestellt worden, wird der Schoner aktiv. Jeder Bildschirmschoner bringt nun auf seine Art und Weise Bewegung in das Bild. So wird verhindert, daß sich einzelne Punkte einbrennen können. Sobald das Programm eine Aktivität am System gemeldet bekommt, z.B. eine Mausbewegung oder einen Tastendruck, schaltet sich der Schoner aus und kehrt zum normalen Bild zurück. Eine laufende Applikation bleibt also von der Aktivität des Bildschirmschoners unberührt.



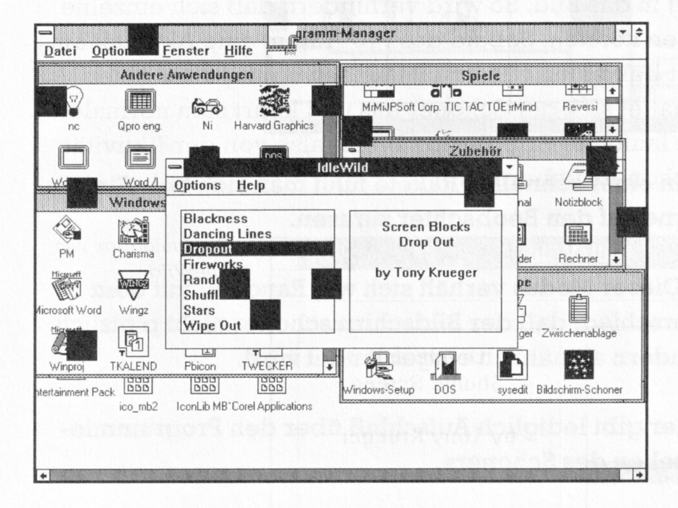
Die Dialogbox von IdleWild

IdleWild läßt sich wie ein Spiel über Doppelklick auf das Icon starten. Die nun erscheinende Dialogbox ist in zwei Fenster unterteilt. Auf der linken Seite sind die verschiedenen Schoner eingetragen. Acht verschiedene Arten sind per Maus anzuwählen:

- „Blackness“: wird der Bildschirmschoner aktiv, verdunkelt sich der Schirm.

- „Dancing Lines“: Farbige Linien ziehen bei dieser Version über den Bildschirm.

- „Dropout“: Einzelne Bildausschnitte fallen zu Boden und springen seitlich aus dem Bild.

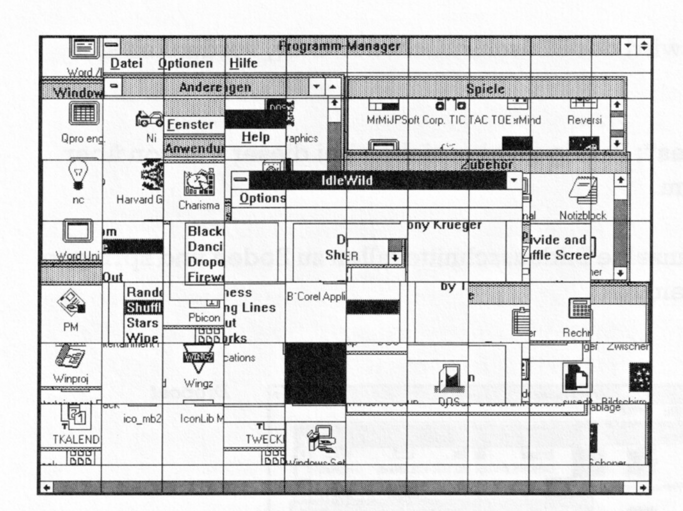


Dropout

- „Fireworks“: Silvester auf dem Monitor. Raketen steigen in die Luft und explodieren in allen Farben.

- „Random“: Ein Schoner wird per Zufallsgenerator ausgewählt.

- „Shuffle“: Der Bildschirm wird in kleine Teile zergliedert, die sich blockweise in Bewegung setzen.

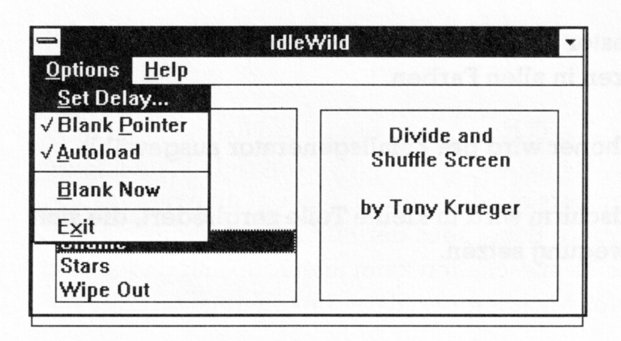


„Shuffle“

- „Stars“: Wie in einer schnellen Rakete fühlt man sich bei „Stars“, wenn die Sterne auf den Beobachter zurasen.

- „Wipe Out“: Dieser Modus verhält sich wie Random, mit dem einzigen Unterschied, daß der Bildschirmschoner nicht plötzlich erscheint, sondern allmählich eingeblendet wird.

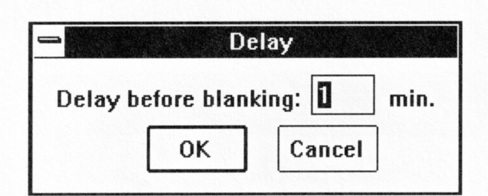
Das rechte Fenster gibt lediglich Aufschluß über den Programmierer und das Aussehen des Schoners.



Das Menü „Options“

Menü

Über das Menü „Options" wird IdleWild konfiguriert. Der erste Menüpunkt „Set Delay..." stellt die Zeitspanne ein, nach welcher der Schoner aktiv wird. Nach dem Anklicken erscheint eine Dialogbox, in der man die Minuten eintragen kann. Nach dem Bestätigen ist IdleWild mit dieser Einstellung aktiv.



In der Dialogbox „Delay" wird die Zeitspanne, die IdleWild wartet, bis es aktiv wird, eingetragen.

Die Option „Blank Pointer" läßt den Mauszeiger nach zehn Sekunden der Untätigkeit verschwinden. Wenn dieser Eintrag mit einem Haken versehen ist, ist dieser Modus aktiv.

Mit der Funktion „Autoload" kann man den Start von IdleWild automatisieren, d.h. jedesmal wenn Windows gestartet wird, wird gleichzeitig der Bildschirmschoner geladen. Um das zu erreichen, ergänzt das Programm die Zeile „load=" der WIN.INI-Datei um den Eintrag „Laufwerk\Pfad\IDLEWILD.EXE". IdleWild kann nämlich nur aktiv werden, wenn es aufgerufen worden ist. Eine weitere Beschränkung ist die Begrenzung der Wirksamkeit auf Programme unter Windows. Im Klartext bedeutet dies, wenn Sie sich in der DOS-Umgebung aufhalten, kann IdleWild nicht aktiv werden.

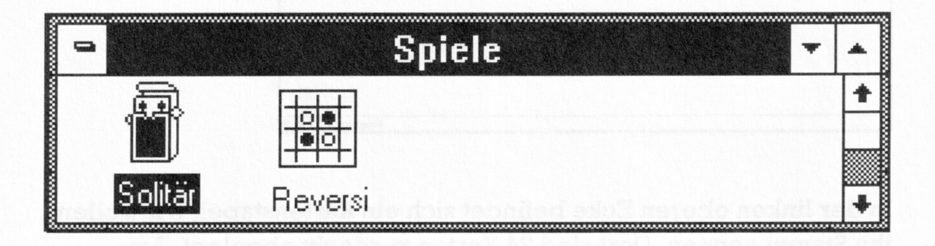
Durch Anklicken von „Blank Now" setzt der Bildschirmschoner sofort ein. Der gleiche Effekt kann auch durch einen Doppelklick auf einen Eintrag des linken Fensters erzielt werden. Bewegt man den Mauszeiger in die rechte obere Ecke, setzt der Bildschirmschoner ebenfalls sofort ein. Zeitweise ausschalten kann man IdleWild dagegen durch Positionieren des Mauszeigers in der linken unteren Ecke.

Wenn man das Programm verlassen will, muß der Eintrag „Exit“ angewählt werden. Bedenken Sie jedoch, daß der Schoner nun nicht mehr aktiv wird.

4. Solitär und Reversi

Im Lieferumfang von Windows 3.0 befinden sich die beiden Spiele Solitär und Reversi. Bei der Installation des Programms werden sie automatisch mit eingebunden. Falls Sie diese nicht umkopiert oder gar gelöscht haben, sind sie in der Gruppe „Spiele" zu finden.

4.1 Solitär

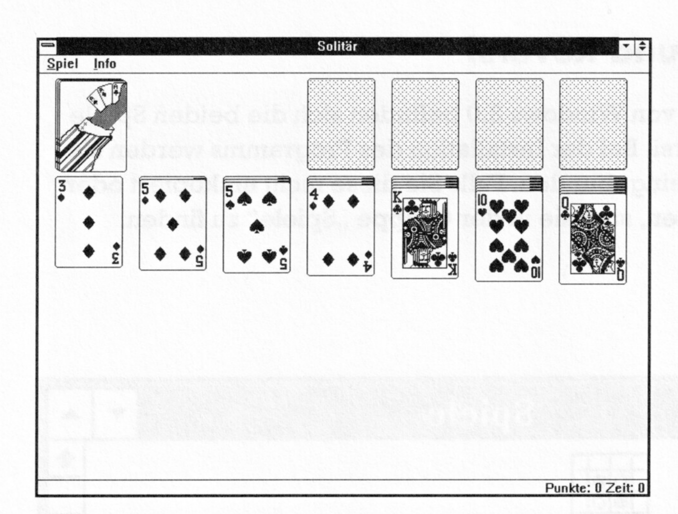


Einführung

Solitär ist ein Kartenspiel, genauer gesagt eine Patience. Wiederum ist es die Kombination aus Glück und strategischem Denken, die den Reiz des Spiels ausmacht.

Regeln

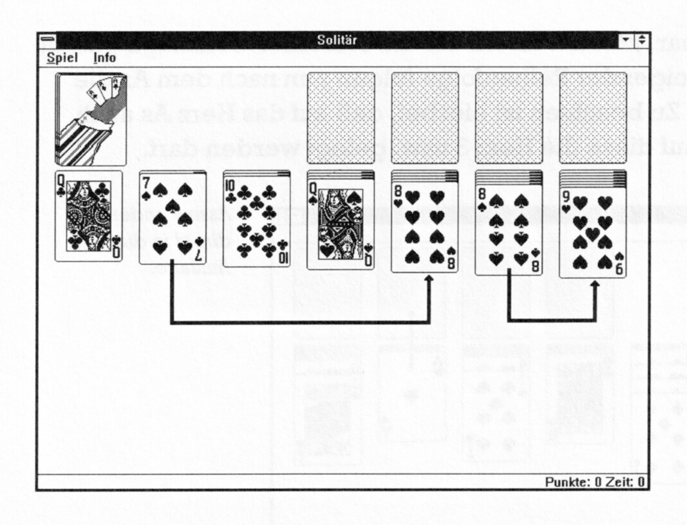
Solitär wird mit einem 52er Blatt gespielt. Die Wertigkeit der Karten ist aufsteigend vom As aus gesehen - As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König. Ein Joker wird nicht verwendet. Der Bildschirm von Solitär ist in drei Bereiche unterteilt.



Die Grundaufstellung von Solitär

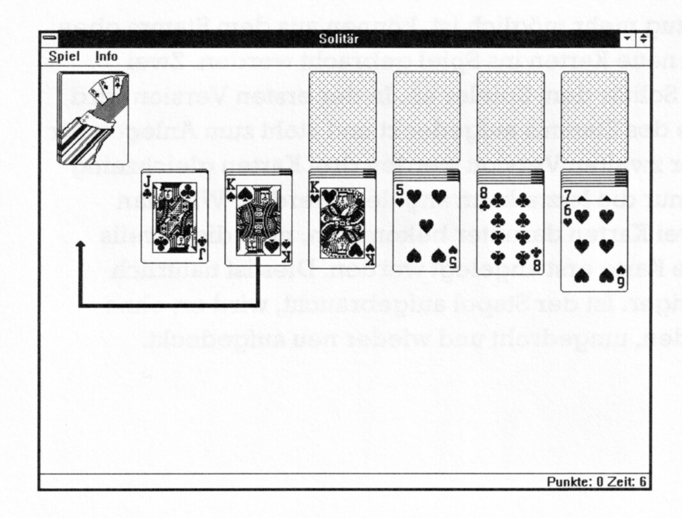
In der linken oberen Ecke befindet sich ein Kartenstapel, wir wollen ihn Stamm nennen. Dort sind 24 Karten verdeckt abgelegt. Am rechten oberen Rand der Spielfläche befinden sich vier schraffierte Felder. Dies ist die Auslage, d.h. dort werden die Karten im Laufe des Spiels abgelegt. Der dritte Bereich besteht aus sieben Kartenstapeln, den Grundkarten. Der erste Stapel besitzt nur eine Karte, der zweite zwei usw. bis zum siebten Stapel, der aus sieben Karten besteht. Nur die oberste Karte eines jeden Stapels ist aufgedeckt.

Zu Beginn des Spiels haben wir also sieben offene Karten, die nach dem folgenden Prinzip verteilt werden können: Eine Karte kann an eine andere angelegt werden, wenn sie um einen Wert geringer als diese ist, und eine andere Farbe besitzt. Mit Farbe ist hier nicht Pik, Herz, Karo und Kreuz gemeint, sondern schwarz und rot. Eine rote 8 (egal, ob Karo oder Herz) kann also an eine schwarze 9 (Kreuz oder Pik) angelegt werden. Sind unterhalb der roten 8 noch eine schwarze 7, eine rote 6 usw. vorhanden, kann die ganze Reihe an die schwarze 9 angelegt werden.



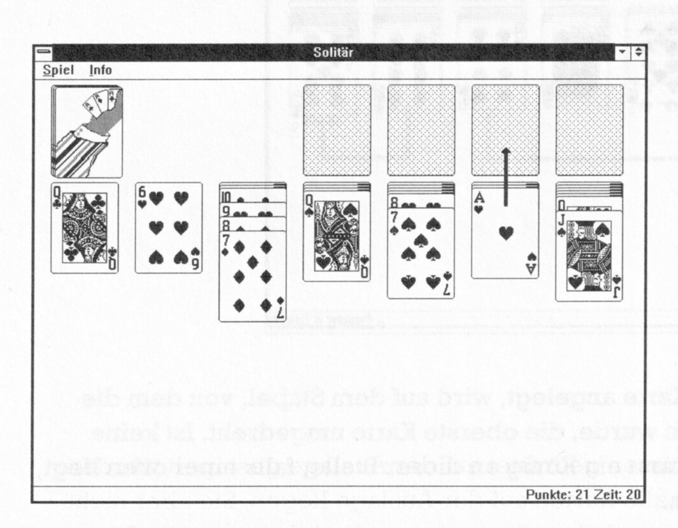
Entsprechend der Pfeile kann hier angelegt werden.

Haben wir eine Karte angelegt, wird auf dem Stapel, von dem die Karte entnommen wurde, die oberste Karte umgedreht. Ist keine Karte darunter, kann ein König an dieser Stelle, falls einer offen liegt, abgelegt werden.



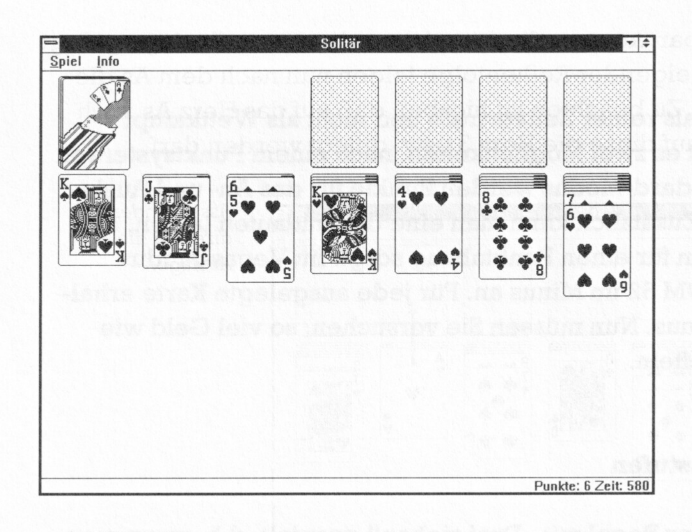
Ein König kann an eine freie Position gelegt werden.

Asse, falls sichtbar, können direkt auf die schraffierte Auslage gelegt werden. In aufsteigender Reihenfolge folgen nun nach dem As die anderen Karten. Zu beachten ist hierbei, daß auf das Herz As auch nur die Herz 2, auf diese die Herz 3 usw. gelegt werden darf.



Asse wandern direkt in die Auslage.

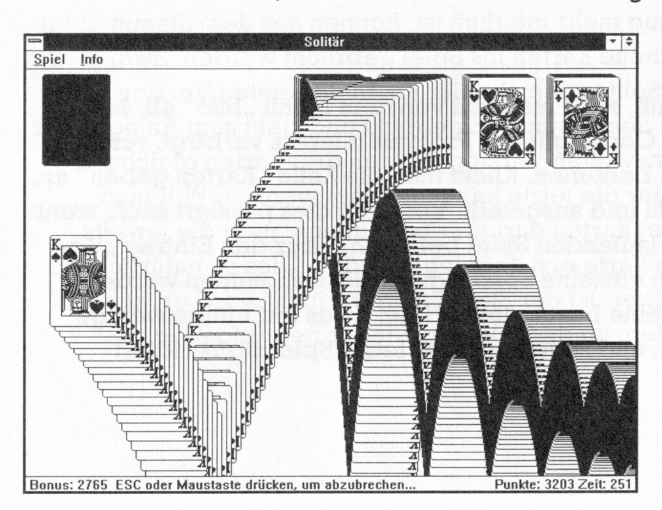
Wenn kein Spielzug mehr möglich ist, können aus dem Stamm oben links in der Ecke neue Karten ins Spiel gebracht werden. Zwei Versionen bietet Solitär dem Spieler an. In der ersten Version wird die oberste Karte des Stamms aufgedeckt und steht zum Anlegen zur Verfügung. In der zweiten Version werden drei Karten gleichzeitig umgedreht, und nur die letzte kann angelegt werden. Will man Zugriff auf die zwei Karten darunter bekommen, muß die jeweils darüber liegende Karte erst angelegt werden. Dies ist natürlich ungleich schwieriger. Ist der Stapel aufgebraucht, wird er, ohne gemischt zu werden, umgedreht und wieder neu aufgedeckt.



Hier ist kein Zug mehr möglich, ohne den Stamm ins Spiel zu bringen.

Ziel des Spiels

Alle 52 Karten müssen geordnet auf der Auslage gestapelt werden. Wenn noch nicht alle Karten auf der Auslage liegen, Sie aber nicht mehr ziehen können, haben Sie verloren. Sind dagegen alle 52 Karten auf den schraffierten Feldern abgelegt worden, feiert Solitär den Sieg mit einem Kartentanz.



Der Kartentanz

Zählweise

Obwohl Solitär als reiner Zeitvertreib und nicht als Wettkampf gedacht ist, gibt es zwei Möglichkeiten, nach einem Punktsystem zu spielen. Im Standard-Modus werden Punkte für das An- und Auslegen vergeben. Zusätzlich kann man eine Uhr mitlaufen lassen, die alle 10 Sekunden für einen Punktabzug sorgt. Im Vegas-Modus fangen Sie mit DM 52 im Minus an. Für jede ausgelegte Karte erhalten Sie 5 DM Bonus. Nun müssen Sie versuchen, so viel Geld wie möglich zu scheffeln.

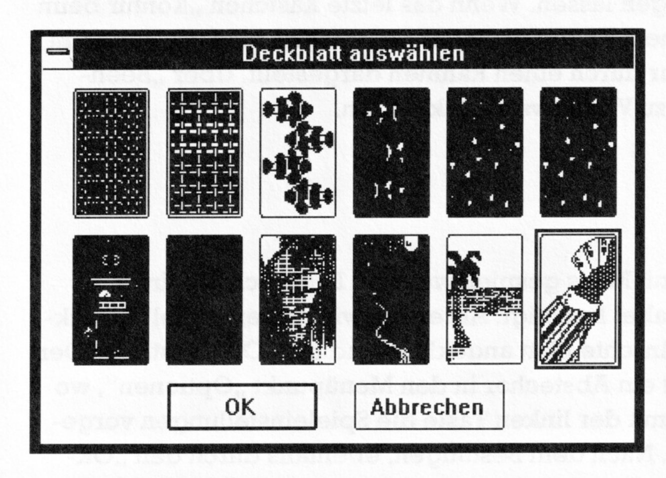
Schwierigkeitsstufen

Solitär wird in der Regel mit „Drei ziehen“ gespielt, d.h. wenn man nicht mehr anlegen kann, werden drei Karten des Stamms umgedreht. Die einzige Erleichterung, die Solitär bietet, ist die Einstellung „Eine ziehen“.

Menüs

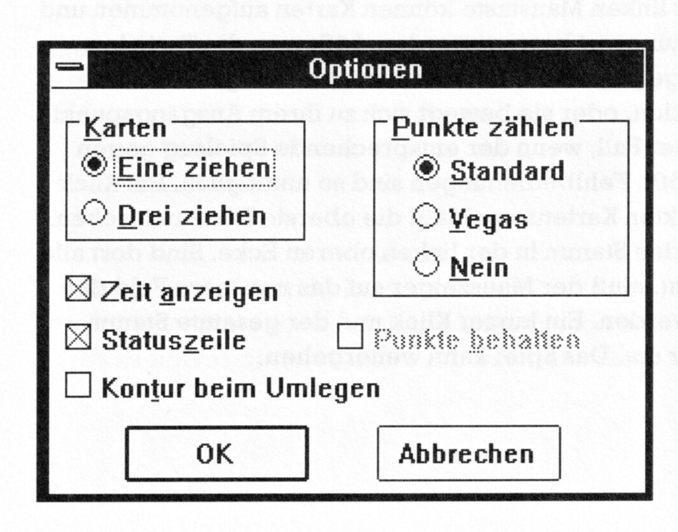
Lediglich ein Menü, sieht man mal von dem Menü „Info“ ab, hinter dem sich nur das Copyright des Programmierers verbirgt, reicht aus, um Solitär zu bedienen. Klickt man die Zeile „Karten geben“ an, wird neu gemischt und ausgeteilt. Vorsicht, dies passiert auch, wenn Sie sich in einem laufenden Spiel befinden. Über den Eintrag „Widerrufen“ können einzelne Spielzüge zurückgenommen werden. Dies ist aber nur eine beschränkte Hilfe, da es nur einige wenige Spielzüge betrifft, und zudem nur der letzte Spielzug revidiert werden kann.

Hinter der Zeile „Deckblatt..." verbirgt sich eine Auswahl von möglichen Deckblättern. Aus zwölf Decks kann man sich ein passendes auswählen.



Die zwölf Deckblätter von Solitär

Nach dem Anklicken des Menüpunktes „Optionen" erscheint ein Dialogfenster, das mehrere Einstellungen von Solitär beinhaltet.



Das Fenster „Optionen"

In dem Kasten Karten wird die Spielart „Eine ziehen" oder „Drei ziehen",

eingestellt. Der Kasten rechts davon ist für die Zählweise der Punkte gedacht. Neben „Standard“ und „Vegas“ gibt es einen Eintrag für das Spiel ohne Punkte. In einer Statuszeile kann man sich die Zeit und Punkte anzeigen lassen. Wenn das letzte Kästchen „Kontur beim Umlegen“ mit einem Haken versehen ist, werden die Spielkarten in der Bewegung nur durch einen Rahmen dargestellt. Über „Beenden“ können Sie zu Windows zurückkehren.

Steuerung

Solitär kann nur mit Maus gespielt werden. Lediglich die linke Maustaste wird dabei benötigt. Als erstes wird unter „Spiel“ „Deckblatt...“ das gewünschte Blatt angeklickt und mit „OK“ bestätigt. Der nächste Schritt ist ein Abstecher in den Menüpunkt „Optionen“, wo durch Anklicken mit der linken Taste die Spieleinstellungen vorgenommen werden. Nach dem Bestätigen, ebenfalls durch den „OK-Button“, liegen die Karten fertig gemischt auf der Spielfläche.

Durch Halten der linken Maustaste können Karten aufgenommen und an ihren Bestimmungsort bewegt werden. Läßt man die Taste los, können zwei Dinge passieren. Entweder die Karte legt sich an die gewünschte Position, oder sie bewegt sich zu ihrem Ausgangspunkt zurück. Dies ist der Fall, wenn der entsprechende Spielzug gegen die Regeln verstößt. Fehlbedienungen sind so unmöglich. Ein Klick auf einen verdeckten Kartenstapel läßt die oberste Karte umdrehen. Gleiches gilt für den Stamm in der linken oberen Ecke. Sind dort alle Karten umgedreht, muß der Mauszeiger auf das nun leere Feld des Stapels geführt werden. Ein kurzer Klick und der gesamte Stamm dreht sich wieder um. Das Spiel kann weitergehen.

Tips

Arbeiten Sie sich bei den Grundkarten von rechts nach links durch. Je mehr Karten verdeckt sind, desto geringer ist die Chance, daß das Spiel aufgeht.

Die verdeckten Grundkarten lassen sich gut nachzählen. Haben Sie zwei Karten, die an ein und dieselbe Stelle passen, nehmen Sie die Karte des höheren Stapels.

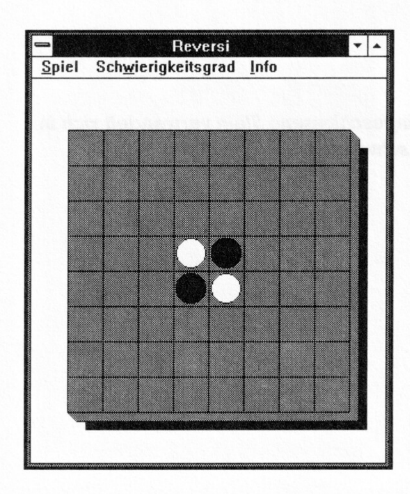
Haben Sie die Wahl zwischen einer Karte vom Stamm und einer von den Grundkarten, lassen sie den Stamm in Ruhe und nehmen Sie besser die freiliegende Grundkarte.

4.2. Reversi



Einführung

Reversi ist ein altes Brettspiel, das dem japanischen Go ähnlich ist. Da es einiges an Konzentration erfordert, ist es für die leichte Muße nach Feierabend nur bedingt geeignet. Reversi ist eher eine Herausforderung an das logische Denkvermögen des Spielers.

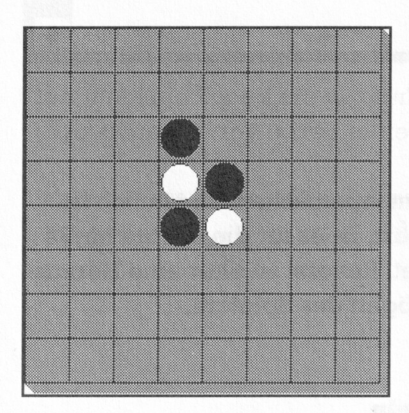


Regeln

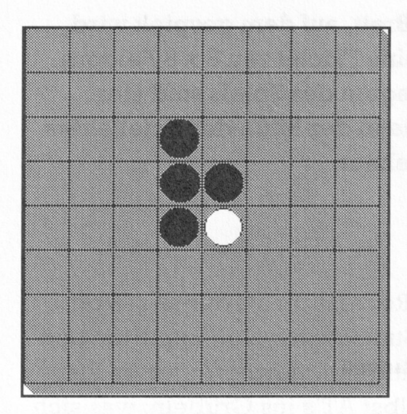
Das Brett, auf dem gespielt wird, hat eine Fläche von 8 x 8 Feldern. Zu Beginn des Spiels sind vier Steine in der Mitte des Spielfeldes aufgebaut.

Das Startbild

Die roten, bei monochromer Darstellung die hellen Steine gehören dem Spieler, die blauen (dunklen) werden vom Computer gezogen. Jeder Spieler versucht nun die gegnerischen Steine mit seinen eigenen einzuschließen. Wird ein Stein an das Ende einer Reihe gesetzt, wechseln alle eingeschlossenen Steine in die Farbe der äußeren Steine.



Schwarz setzt einen Stein oberhalb des linken weißen.



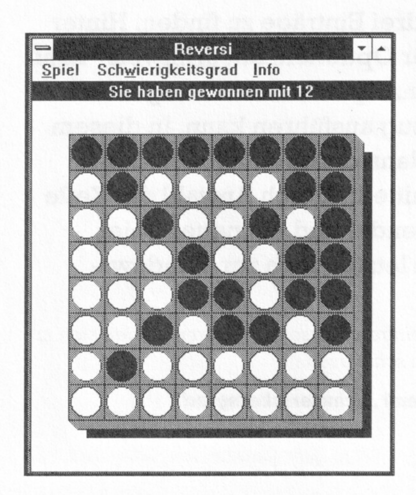
Der eingeschlossene Stein verwandelt sich in einen schwarzen.

Reihen können dabei horizontal, vertikal und diagonal gebildet werden.

Mit fortlaufendem Spiel werden die Kombinationsmöglichkeiten immer vielfältiger und Reversi damit auch immer schwieriger.

Ziel des Spiels

Sieger ist derjenige Spieler, der am Ende, wenn kein Stein mehr auf das Brett paßt, die meisten Steine in seiner Farbe vorweisen kann.



Wer am Schluß über mehr Steine verfügt, ist Sieger.

Schwierigkeitsstufen

Vier Schwierigkeitsstufen stehen bei Reversi zur Verfügung. Vom Anfänger über eine fortgeschrittene Stufe bis hin zum Experten und Meister sind für jeden Spieler die richtigen Anforderungen vorhanden. Auf der Meisterstufe kommen selbst AT's ins Grübeln, was sich durch kurze Wartezeiten bemerkbar macht.

Menüs



Das Menü „Spiel“

Auf der Menüleiste von Reversi sind drei Einträge zu finden. Hinter „Spiel“ verbergen sich wiederum vier Optionen. Mit „Hinweis“ kann man sich einen möglichen Spielzug anzeigen lassen. Gelegentlich kommt es vor, daß man keinen Spielzug ausführen kann, in diesem Fall muß der Spieler passen, was er dann durch Anklicken des Eintrages „Passen“ dem Computer mitteilt. Durch Anwahl der Zeile „Neu“ wird ein bestehendes Brett beendet und ein neues Spiel gestartet. Mit „Beenden“ kommt man letztendlich zur Windows-Oberfläche zurück.

Schwierigkeitsgrad
Anfänger
Fortgeschrittener
Experte
√ Meister

Das Menü „Schwierigkeitsgrad“

Die vier Spielstärken des Computers werden hinter dem Menüpunkt „Schwierigkeitsgrad" angewählt. Es sind im einzelnen: „Anfänger", „Fortgeschrittener", „Experte" und „Meister".

Das Copyright verbirgt sich hinter der Überschrift „Info".

Steuerung

Zu Beginn eines neuen Spiels wird als erstes der Schwierigkeitsgrad festgelegt. Dazu müssen Sie das Menü „Schwierigkeitsgrad" öffnen und einen der vier Einträge mit der Maus anwählen. Das Spiel selbst wird dann im Menü „Spiel" mit „Neu" gestartet. Das Feld, auf das Sie Ihren Spielstein setzen wollen, braucht nur angeklickt zu werden. Beachten Sie dabei die Form des Mauszeigers. Auf Feldern, wo Sie Ihren Stein ablegen können, verwandelt sich der Pfeil in ein Kreuz. Nur dort können Sie durch Druck auf die linke Maustaste einen Stein plazieren. Der Computer zieht sehr schnell, so daß Sie nach seinem Spielzug direkt wieder an der Reihe sind.

Tips

Lassen Sie sich durch die hohe Geschwindigkeit des Computers nicht zum schnellen Spiel verleiten. Gefühlsmäßige Züge enden meist tödlich. Reversi ist ein Spiel, bei dem Sie viel nachdenken müssen.

Die Außenfelder sind Schlüsselfelder. Wenn Sie ein Außenfeld besetzen, können Sie nicht mehr von den gegnerischen Spielsteinen eingerahmt werden.

Die wichtigsten Felder sind die äußeren Ecken. Sie beherrschen nicht nur die waagerechten und senkrechten Außenfelder, sondern auch die komplette Diagonale.

Vielen Dank!

Wenn Sie Ihr Buch nicht von hinten nach vorne studieren, dann haben Sie jetzt den ganzen Band gelesen und können ihn an Ihren eigenen Erwartungen messen.
Schreiben Sie uns, wie Ihnen das Buch gefällt, ob der Stil Ihrer "persönlichen Ader" entspricht und welche Aspekte stärker oder weniger stark berücksichtigt werden sollten.
Natürlich müssen Sie diese Seite nicht herausschneiden, sondern können uns auch eine Kopie schicken; für längere Anmerkungen fügen Sie einfach ein weiteres Blatt hinzu. Vielleicht haben Sie ja auch Anregungen für ein neues Buch oder ein neues Programm, das Sie selbst schreiben möchten.
Wir freuen uns auf Ihren Brief!

Mein Kommentar:

❑ Ich möchte selbst DATA-BECKER-Autor werden.
Bitte schicken Sie mir Ihre Informationen für Autoren.

Name

Straße

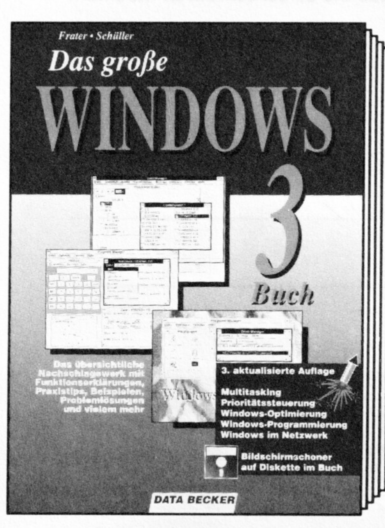
PLZ Ort

Ausschneiden oder kopieren und einschicken an:
DATA BECKER, Abteilung Lektorat
Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

440 501

Alles über die neue Windows-Version 3!

Windows 3 nutzen Sie fast schon intuitiv, ohne auf professionelle Leistungsmerkmale verzichten zu müssen. Eben beste Bedingungen für ein angenehmes und trotzdem effektives Arbeiten am PC. Aber auch dafür braucht man natürlich eine ganze Reihe weiterführender Informationen: Das große Windows-3-Buch – so übersichtlich und verständlich wie Windows selbst. Und jetzt nicht nur mit einem Bildschirmschoner, sondern auch mit zahlreichen Hintergrundmotiven auf Diskette. Praxisorientiert macht der Einsteiger seine ersten Erfahrungen mit Windows 3, während der Fortgeschrittene sich gleich auf die vielen nützlichen Tips stürzt, um seine Arbeit noch effektiver zu gestalten. Die Inhalte im einzelnen: Installation, Expanded und Extended Memory, der Programm-Manager, Datei- und Druckmanager, Systemsteuerung, „Zubehör" und Spiele. Natürlich werden auch Windows-Anwendungen ausführlich behandelt.



Frater/Schüller
Das große Windows-3-Buch
Hardcover, 973 Seiten
inklusive Diskette, DM 59,-
ISBN 3-89011-287-0

Mit fertigen, professionellen Anwendungen auf Diskette: Windows Intern – Informationen mit Tiefgang

In den Intern-Bänden finden Sie die harten Fakten – geballte Informationen, die in die Tiefe gehen. Dieses Know-how gibt es jetzt auch zu Windows: Windows als Betriebssystem-Erweiterung (Multitasking, Handles, Code- und Ressourcen-Sharing), Grundstrukturen von Windows-Applikationen, Dialogboxen (Messageboxen, modale/nichtmodale Dialogboxen etc.), Kindfenster, das Graphics Device Interface, Zugriff auf das Dateisystem, Drucken unter Windows, Maus-Nachrichten, die serielle Schnittstelle, Multiple Document Interface, Clipboard, dynamischer Datenaustausch, Dynamic Link Libraries etc. Natürlich erhalten Sie auch fertige Applikationen, die Sie nicht extra abtippen müssen: Auf der mitgelieferten Source-Code-Diskette finden Sie u.a. einen Clipboard-Viewer, eine DDE-Applikation und ein MDI-Beispiel. Die Applikationen wurden mit dem Microsoft-C-Compiler (ab Version 5.1) und dem MS-Software-Development-Kit (SDK) erzeugt.

Honekamp/Wilken
Windows Intern
Hardcover, 763 Seiten
inklusive Diskette, DM 99,-
ISBN 3-89011-284-6

„WinWord": Profi-Wissen nicht nur für „Power-User".

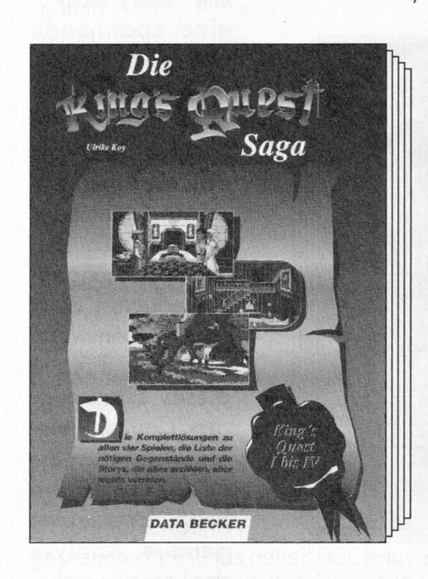
Man hat etwas auf Word für Windows warten müssen, aber das Warten hat sich gelohnt. Wie sehr, das sagt Ihnen das große Buch zu Word für Windows. Denn das Flaggschiff unter den Microsoft-Textverarbeitungen ist für die normale Korrespondenz einfach zu schade. Ganze Bücher, Dissertationen, Serienbriefe – da fühlt sich Word für Windows richtig wohl. Ebenso wohl darf sich der Anwender fühlen, der sich die Arbeit gleich von Anfang an leicht macht – mit Profitips und Detailinformationen aus dem großen Buch zu Word für Windows. Einige der Höhepunkte: rund 300 Seiten zur Programmierung mit WordBASIC; ausführliche Beschreibung von Feldern (richtige Syntax!); praxisnahe Beispieltexte, Makros, Grafiken und Druckformat-Vorlagen auf Diskette. Zum guten Schluß folgt ein Kapitel, das sich noch einmal ausschließlich und intensiv mit der praktischen Arbeit beschäftigt. Hier erstellen Sie einen übersichtlichen Tabellensatz, eine Zeitung …



Ebel/Retzlaff
Das große Buch zu Word für Windows
Hardcover, 965 Seiten, inkl. Diskette, DM 79,-
ISBN 3-89011-390-7

King's Quest: das Zauberbuch der guten Fee.

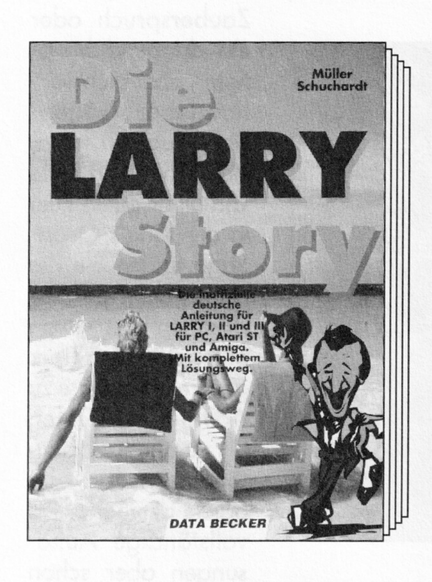
Helden, Heroinen, Mythen und Magie: Entfliehen Sie auch gelegentlich dem Unbill dieser Welt und stürzen sich in ein gutes Abenteuerspiel wie King's Quest? Dann wissen Sie, wie sehr ein fehlender Zauberspruch oder ein dringend benötigter, aber nicht vorhandener Gegenstand fuchsen kann. Holen Sie sich Hilfe von einer guten Fee: In der King's-Quest-Saga finden Sie die richtigen Tips zur richtigen Zeit – von der Installation über generelle Hinweise zu Adventure-Spielen bis zu den Komplettlösungen für alle Spiele der Serie. Da vollständige Auflösungen aber schon fast an Spielverderberei grenzen, sollten Sie erst lesen, auf wen oder was Sie bei King's Quest treffen können, und dann in den vielen Hinweisen für besonders knifflige Situationen schmökern. Die King's-Quest-Saga: alles, was Sie schon immer über den Cheat-Mode, die zur Verfügung stehenden Gegenstände sowie Zaubereien und Zutaten wissen wollten.



Koj
Die King's-Quest-Saga
152 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-291-9

Die großen Abenteuer des Larry Laffer.

Larry Laffer fühlt sich fast überall zu Hause. In der PC-Welt genauso wie im Amiga oder im Atari ST. Jetzt endlich gibt es seine umfassende „Biografie": Die Larry-Story – eine spannende und unterhaltsame, aber auch sehr aufschlußreiche Lektüre. Hier werden nicht nur alle seine Abenteuer detailgenau aufgezeichnet, sondern Sie erfahren auch alles Wissenswerte über die Psyche dieses einzigartigen Computerwesens. So finden Sie in diesem Band beispielsweise eine genaue Analyse der Larry-Sprache.

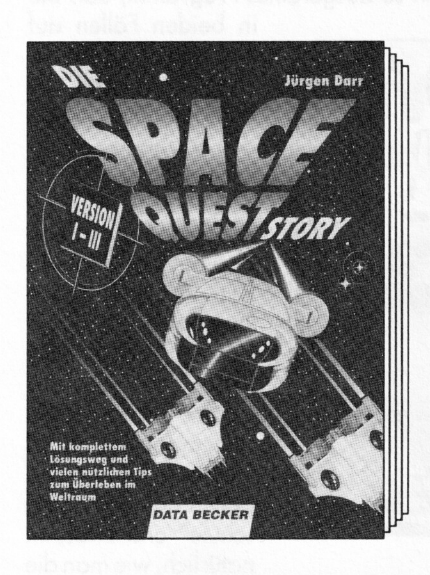


Für äußerste Notfälle gibt es noch ein ganz besonderes Kapitel: Hier können Sie die vollständigen Lösungswege zu allen drei Larry-Spielen nachschlagen.

Müller/Schuchard
Die Larry-Story
160 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-188-2

Abenteuer pur: Die Reise zu fernen Planeten

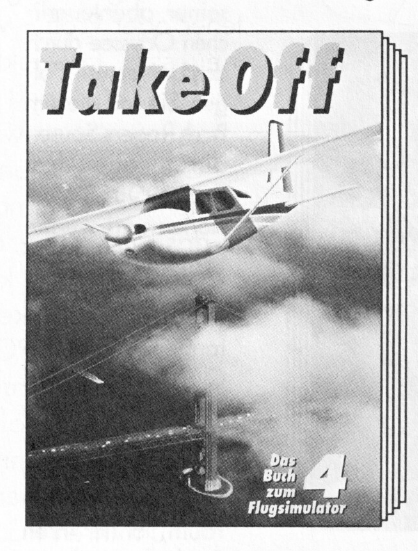
Haben Sie Lust auf eine Reise zu den fernen Welten der Sterne? Dann begleiten Sie Roger Wilco, seines Zeichens intergalaktischer Hausmeister und Held wider Willen, auf seiner abenteuerlichen Odyssee durch das Universum. Folgen Sie mit diesem Buch Rogers Spuren durch alle drei Space-Quest-Versionen und werfen Sie einen Blick auf ferne Planeten und exotische Lebensformen. Die Space Quest Story I-III bietet Ihnen dazu den kompletten Lösungsweg zum Überleben im Weltraum, ohne Ihren Entdeckungsdrang und damit den Spaß am Spielen einzuschränken – inklusive einer Beschreibung aller Gegenstände, die es einzusammeln gilt.



Darr
Die Space Quest Story
150 Seiten, DM 19,80
ISBN: 3-89011-280-3

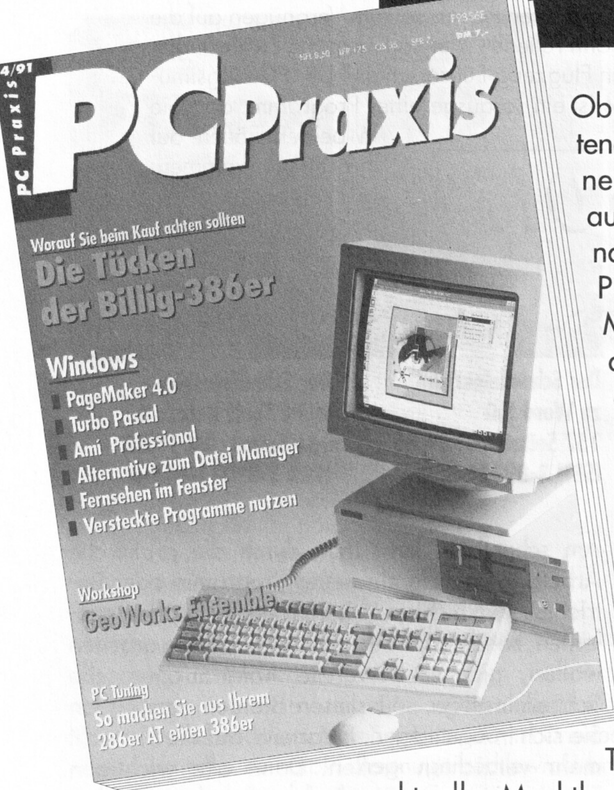
Take Off: Mit dem Copilot in Buchform

Lassen Sie Ihren PC nur so zum Vergnügen auf die Startbahn rollen? Oder sammeln Sie Erfahrungen für den Flugzeug-Führerschein? Der PC-Flugsimulator 4 ist ein so ausgereiftes Programm, daß Sie in beiden Fällen auf Ihre Kosten kommen. Nur eines kann die Software nicht: Ihnen den erfahrenen Copiloten ersetzen. Die Tips eines Hobby-Piloten mit vielen Flugstunden finden Sie deshalb jetzt in „Take Off – Das Buch zum PC-Flugsimulator 4". Sie lernen, wie man das Cockpit mit all seinen Instrumenten und Geräten beherrscht, gehen in die „Flugschule" und erfahren natürlich, wie man die speziellen Features der neuesten Version einsetzt und beherrscht: Segelfliegen, Flugzeugbau, Wetter- und Umweltbedingungen. Natürlich erhalten Sie auch das nötige Datenmaterial zu den verschiedenen Flughäfen und Funkfeuern sowie das entsprechende Kartenmaterial direkt mit dem Buch. Take Off – mach' ihn wahr, den Traum vom Fliegen!



Leinhos
Take Off.
Das Buch zum PC-Flugsimulator 4
385 Seiten, DM 39,-
ISBN 3-89011-364-8

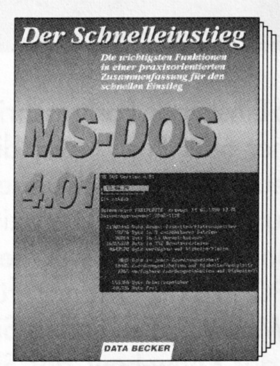
Monat für Monat ein Stück Praxis zu Ihrem PC.



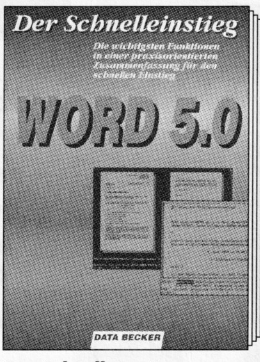
Ob Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt praxisnah miterleben will, liest PC-Praxis. Monat für Monat. Hier finden Sie das Know-how, das Sie direkt nutzen können. Unter Rubriken wie DOS-Praxis, PC Intern, PC-Tuning, Druckerklinik oder Software-Praxis bekommen Sie Informationen rund um Ihren PC. Immer verbunden mit zahlreichen praktischen Tips und Tricks. Dazu aktuelle Marktberichte, schonungslose Produkttests und gut recherchierte Hintergrund-Berichte. Eben eine PC-Zeitschrift, bei der der Name Programm ist: PC-Praxis in purer Form.

Holen Sie sich diese Praxis!
Monat für Monat neu im Zeitschriftenhandel

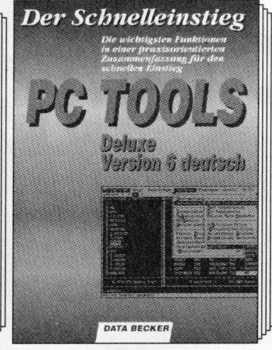
Schnelle Erfolge mit neuen Programmen.



Der Schnelleinstieg zu MS-DOS 4.01
151 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-484-9



Der Schnelleinstieg zu Word 5.0
157 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-480-6



Der Schnelleinstieg zu PC Tools Deluxe 6
156 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-481-4

Am schnellsten lernt man durch die praktische Arbeit. Wenn Sie ein neues Programm oder Betriebssystem nicht erst bis zum letzten Byte kennenlernen, sondern direkt erfolgreich mit ihm arbeiten wollen, gibt es bewährte Abkürzungen: die Schnelleinstiege. Mit diesen Bänden verschaffen Sie sich in kürzester Zeit Vorteile, auf die Sie nicht mehr verzichten wollen. Denn alle wichtigen Funktionen lernen Sie direkt anhand praktischer Beispiele kennen – etwa die Sicherung von Daten und die Beschleunigung des Rechners mit PC Tools 6, den sinnvollen Einsatz von Batch-Dateien unter MS-DOS 4.01 oder die Einbindung von Grafiken in Word-5.0-Texte. Die Schnelleinstiege – ohne viel Theorie, aber mit zahlreichen interessanten Lösungen für die tägliche Arbeit.

Das Buch zum

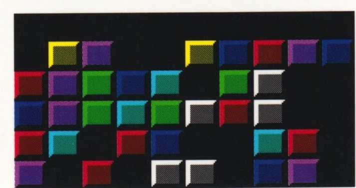
MS Entertainment Pack

Wollen Sie auch unter Windows nicht auf das Spiel nach Feierabend verzichten? Im Microsoft Entertainment Pack für Windows finden Sie sieben anspruchsvolle Spiele für den Zeitvertreib, die unter der Windowsoberfläche lauffähig sind. Ob Ihre Vorlieben bei einem gemütlichen Kartenspiel oder bei einem aufregenden Strategiespiel liegen, in dieser Sammlung ist für jeden etwas dabei.

Neben einer Beschreibung der Installation gibt Ihnen das Buch einen schnellen Überblick der Regeln, Tastaturbelegungen und Hintergründe der einzelnen Spiele. Eine Vielzahl von Bildern erleichtern den Einstieg und lassen schnell ungetrübten Spielspaß aufkommen. Im einzelnen finden Sie Tips zum Klassiker Tetris, den Kartenspielen Golf und Cruel, dem chinesischen Brettspiel Taipei – auch unter dem Namen Mahjongg bekannt –, den Strategie- und Taktikspielen Minesweeper, Pegged und TicTactics sowie zum Bildschirmschoner IdleWild.



Für alle, die noch an den Regeln der bei Windows 3.0 mitgelieferten Spiele **Solitär** und **Reversi** zu knabbern haben, ist zu diesen beiden Programmen noch einmal alles Wissenswerte gesammelt.



ISB N 3-89011-501-2 DM +019.80

DM 19,80
ÖS 154,–
sFr 19,80

DATA BECKER



